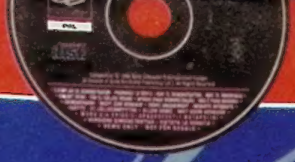


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

SPIDER-MAN, TOCA WORLD TOURING CARS, TENCHU 2, RAYMAN 2, DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 34

SEPTEMBER 2000 PRIS: 59:-

STÖRST I SVERIGE

SPIDER MAN

VÄRLDSEXKLUSIV RECENSION OCH SPELBAR DEMO!

21 RECENSIONER!

SPIDER-MAN
TOCA WORLD TOURING CARS
ALIEN RESURRECTION
PARASITE EVE 2
RAYMAN 2
VIB RIBBON
STAR TREK: INVASION
TERRACON
GRIND SESSION
INFESTATION
SNO CROSS
6 NYA BUDGETSPEL
MED FLERA!

TOMB RAIDER 5

SJU SPÄCKADE SIDOR SOM BERÄTTAR ALLT OM LARAS ÅTERUPPSTÅNDELSE OCH PLAYSTATION2-DEBUT

KÖRT FAST?
VI HJÄLPER ER MED VAGRANT STORY

TÄVLA OCH VINN GRYMMA PRISER!

MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND

STEVEN SPIELBERGS DREAMWORKS GÖR ÄNNU EN SKILDRING AV ANDRA VÄRLDSKRIGET

TOCA WORLD TOURING CARS

TREAN ÄR HÄR! STOR RECENSION OCH SPELBAR DEMO

TIDSAM
0740-10

SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

RAYMAN 2 ON PlayStation

For mer information kontakta
Ubi Soft Sweden
Ekbacksvagen 28 · S-168 69 Bromma
Tel: +46 (0)8 555 36 120
E-mail: info@ubisoft.nu · Site: www.ubisoft.se

RAYMAN

WWW.RAYMANWORLD.COM Ubi Soft

© 2000 Ubi Soft Entertainment. " " and " PlayStation " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Leo Burnett

Prenumeration

Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion

Redaktionschef: Andreas Olsson
Layout: Andreas Frisk och Lena Lauren
Korrektur: Therese Friberg
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare

Daniel Grigorov
Gustav Bjarneby
Magnus Larsson

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare

Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlags AB
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Tidningens innehåll är (C) 2000 Medströms Dataförlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403-4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1999. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

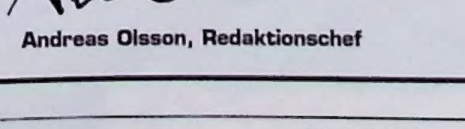
TS-kontrollerad upplaga

Red. har ordet

Ni läsare ställer krav. Ni vill ha de bästa reportagen, de mest rättvisande recensionerna och en exklusiv demoskiva. Det är bra. Ja, rent av förträffligt! Fortsätt med det. Skriv till oss om det är något som inte faller er i smaken, eller om det är något som ni tycker saknas. Vi finns för er skull. Och det är med er hjälp som vi även i framtiden kommer att kunna leverera Sveriges bästa PlayStation-tidning.

Det är med glädje som jag kan presentera två helt exklusiva inslag i detta nummer – *Spider-Man* och *Tomb Raider V*. Som första tidning i världen kan vi erbjuda ingående information om Lara Crofts senaste äventyr. Både på PlayStation och PlayStation2. Det framkom en hel del intressant fakta angående spelets produktion. Spelets utvecklare berättar för oss att de var allt annat än glada åt att Eidos tvingat dem till att skapa ännu ett *Tomb Raider*-äventyr för PlayStation. Till och med Core Design tycks ha tröttnat på fröken Croft, eller? Hur är det egentligen med att tvinga kreativa spelskapare? Är det bara för Eidos att trycka på en knapp, och så vips, så har ett nytt superspel färdigställts? Jag tror inte det. Lyckligtvis påvisar Core Design att alla de miljontals fans som serien har knappast behöver känna sig svikna, när de för första gången bekantar sig med *Tomb Raider V*. Spelet ser riktigt lovande ut. Och den gedigna skara av fans som serien har tycks bara öka. Den lär knappast minska nu när del fem är på gång till PlayStation, ett nytt äventyr är under produktion för PlayStation2 och en långfilm spelas in i Hollywood.

Marvel och DC Comics har i åratal haft hjältar av sällan skådat slag. Det borde inte vara några problem för flitiga spelskapare att göra ett spel med någon av alla dessa superhjältar. Otaliga försök har gjorts till samtliga konsoler, men de allra flesta har resulterat i mediokra spel som snabbt glöms bort. Neversoft slog spelvärlden med häpnad när de presenterade sitt suveräna *Tony Hawk's Skateboarding*. De påvisar å det tydligaste att Tony Hawks spelmotor går att använda till så mycket mer än skateboardspel. Deras *Spider-Man* är nämligen allt annat än ett mediokert spel. Äntligen kan Spindelmannen få visa vad han går för. Det är med stolthet som vi kan erbjuda er den första recensionen av detta äventyr som inte bara kommer att ge serieälskare tillfredsställelse.

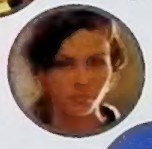


Andreas Olsson, Redaktionschef

UR INNEHÅLLET

Spider-Man 44
Även människor med spindelfobi kommer att älska detta spel.

Lever femman? 28
Vi berättar varför Core Design har bestämt sig för att återuppliva Lara Croft.



Medal Of Honour: Underground 36
Detta är det bästa Dreamworks gjort hittills.

TOCA World Touring Cars 52
Läs allt i vår stora recension.

Tävling 75
Vinn dödscoola prylar i på vår tävlingssida.

Tips 68
Vi avslutar vår stora genomgång av *Vagrant Story*. Komplett lösning!

Recensioner 42
Pålitliga recensioner av de senaste spelen, med början på sidan 42.

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

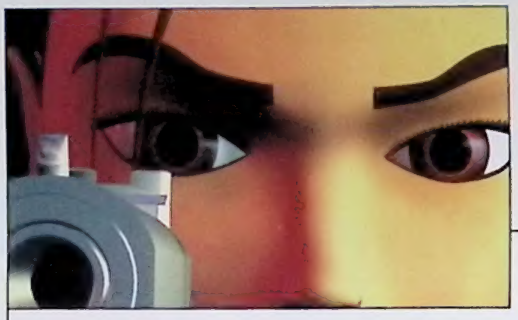
INNEHÅLL

NUMMER 34
SEPTEMBER 2000

sidan 44

Spider-Man

Äntligen har hjälten som skjuter nät anlänt!



sidan 28

Lever femman?

Alla som trodde att Lara Croft avled i del fyra bör tänka om.

PÅ RITBORDET

Chicken Run 12
Filmen sägs vara en höjdare, men kan spelet verkligen bli lika bra?

Evil Dead: Hail To The King .. 14
Det har cirkulerat otaliga rykten om spelet. PlayStation-Magasinet reder ut begreppen.

Ducati Life 16
Skaparna av Rollcage är tillbaka med ett italienskt fullblod.

Ready 2 Rumble: Round 2 17
Midway är redo för en andra rond med sitt helgalna boxningslir.

I korthet 18
Fler titlar än någonsin tidigare är på gång.

PROVSPELAT

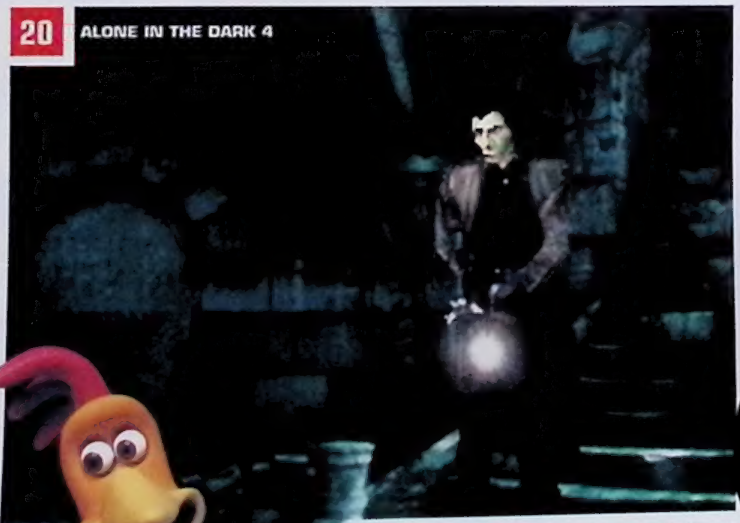
Alone In The Dark 4 ... 20
Mörkret spelar en av de största rollerna i ett av de mest skrämmande spelen någonsin.

Duke Nukem: Land Of The Babes 23
Alla feministers värsta mardröm är tillbaka i ännu ett chauvinistiskt äventyr.

Moto Racer World Tour ... 24
Kan det verkligen vara roligt att ta på sig en rosa skinnjacka och ge sig av i full fart ner i en gyttjepöl? Ja, faktiskt!

Team Buddies 25
Visst ser spelet gulligt ut, men rackarns vad fula i munnen spelkaraktärerna är!

Tony Hawk Pro Skater 2 ... 26
Tony visar ännu en gång vem som är brädornas kung.



ANALYS

Lever femman? 28
Vi har besökt Core Design, för att ta reda på hur det står till med fröken Croft. Vad kommer att hända i hennes sista äventyr till PlayStation, och hur kommer hennes PlayStation2-debut att se ut?

Medal Of Honour: Underground 36
PlayStation-Magasinet åkte till San Francisco för att pröva på hur det är att arbeta som kvinnlig underrättelseagent i Frankrike. Låter det rörigt? Läs igenom vår artikel, så kommer allt att klarna.

"Familjen börjar förbereda Laras begravning"

TOMB RAIDER CHRONICLES
SIDAN 72

sidan **36**

Medal of Honour: Underground

Vem kunde tro att underrättelsejobb i klänning kunde vara så skoj.

RECENSIONER

Parasite Eve 2 42
Square bjuder på muterad monsterslakt i uppföljaren som borde brås mer på del ett.

Spider-Man 44
Läs allt i vår exklusiva recension, om varför Spindelmannen kommer att fånga er i sitt nät.

Alien Resurrection 48
Argonaut Software bevisar att det går att göra skrämmande bra shoot 'em ups i förstapersonsperspektiv till PlayStation.

Sno Cross Championship Racing 51
UDS Sports ger oss ett skäl att älska snö. Följ med på vår provtur som berättar varför detta spelet hör hemma i just din samling.

TOCA World Touring Cars 52
Codemasters släpper racingspel på löpande band. De har alla en gemensam faktor: de är mycket bra!

Vib Ribbon 55
Kan ett spel som endast består av två färger verkligen vara bra?

Rayman 2 56
Han har varken armar eller ben, men likväl charmar han oss alla.

Star Trek: Invasion! 58
Klingonerna invaderar Federationen!

Terracon 60
Det är aldrig fel med upplyftande plattformsspel.

FA Premier League Stars 2001 62
Electronic Arts släpper ett fotbollslir som är fjärran likt *FIFA*.

Grind Session 63
Sony utmanar *Tony Hawk*, men vem vinner egentligen?

Ballistic 64
Innebär detta spel slutet för *Bust-A-Move*?

Army Men: Operation Meltdown 64
3DO ger ut ännu ett *Army Men*-spel. Varför inte överväga att lägga ner hela serien?

Infestation 65
Vad kan vara roligare än att köra ett förväxt fordon på okända planeter? En hel del.

Master Blaster Blasting Again 65
Spelet var en klassiker till NES, men det var ett bra tag sedan. Uppföljaren kommer att bli allt annat än en klassiker. Snarare en kalkon.

Spyro 2: Gateway To Glimmer .. 66
Del tre är på gång, men nu kan man köpa tvåan till budgetpris.

Final Fantasy VIII 66
Den optimala fantasin upphör aldrig att fascinera.

Tony Hawk's Skateboarding 66
Spelet som revolutionerade genren går nu att köpa för popcornpengar.

Porsche Challenge 66
Electronic Arts släppte nyligen ett Porsche-spel, men Sony var först.

Speed Freaks 66
Spelet dök upp som en blixt från ovan, och slår fortfarande gnistor.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis ... 66
Spelet är fortfarande det bästa i sin genre, och går nu att köpa till ett kraftigt reducerat pris.

VARJE MÅNAD

Nyheter 6
Vi bjuder på det mesta och bästa från nyhetsfronten.

Orientexpressen 10
Våra japanska korrespondenter ger oss en inblick i fjärran österns spelklimat.

Aktuella releaser 40
Listan med alla spel som är på gång. Dessutom den svenska topplistan direkt från återförsäljarna.

Insändare 67
Här har ni ett perfekt tillfälle att tycka till om allt som rör PlayStation och vår tidning.

Tävling 75
Nytt nummer innebär ny het tävling. Här har ni chansen att vinna prylarna som gör ert liv till en fröjd.

Tips 68
Vi lotsar er igenom slutet av *Vagrant Story*.

Månadens CD 71
Läs allt om månadens CD, som bland annat innehåller spelbara demon av *Spider-Man*, *Rayman 2* och *TOCA World Touring Cars*.

På CD:n

Nytt nummer betyder att ännu en fullspäckad demo-CD finns tillgänglig. Höjdaren denna månad är den spelbara demon av *Spider-Man*. Mycket nöje!

SPIDER-MAN
Spelbar
Inta rollen som spindelmannen – slunkarnas slinack.

TENCHU 2
Spelbar
Det gäller att vara tyst och dödlig. Smyg på dina fiender och attackera dem när de minst anar det.

RAYMAN 2
Spelbar
Befria alla stackars Murfys som tillfångetagits av galna intergalaktiska pirater.

DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR
Spelbar
Go-kart racing i Disneymiljö. Ta en provtur på *Disney World*.

TOCA WORLD TOURING CARS
Spelbar
Äntligen är racingtrilogin fullständig. Världens mest realistiska standardvagnsspel är här.

X-MEN: MUTANT ACADEMY
Video
Capcom får sig en värdig utmanare. Avgör själv om detta fightingspel i 2D är bättre än *Street Fighter*.

RE-VOLT 2
Video
Återkomsten av *Re-Volt* som döpts om till *RC Revenge*.

MILLE MIGLIA
Video
SCI bjuder på italienskt i racingspelet som ger nostalgikicker.

SYDNEY 2000
Video
De Olympiska spelen närmar sig med stormsteg, och naturligtvis ska man värma upp med ett OS-spel.

INFESTATION
Video
De är överallt! Ta bort dem!

LADDA HEM FUSK TILL:
ABE'S ODDYSEE
FINAL FANTASY VII
FINAL FANTASY VIII
SPYRO 2
ALIEN TRILOGY
CASTLEVANIA
RESIDENT EVIL 2
SOUL REAVER

NOTISER

TERRORISTATTACK

Red Storm arbetar i nuläget för fullt med uppföljaren till *Rainbow Six – Rogue Spear* för PlayStation. Utvecklarna lovar att den dåliga artificiella intelligensen har ersatts av en helt nyskriven kod. 16 olika uppdrag kommer att finnas med, och de kommer att utspelas på vitt skilda ställen runtom Jorden, som Metropolitan Opera House i New York och på en oljetanker. Man spelar som vanligt som antiterroristbekämpare vars uppdrag är att slå ut kidnappare och annan ohyra. Naturligtvis kommer det finnas en gedigen arsenal och massor av utrustning att bekämpa terroristerna med.

DANS PÅ PLAYSTATION2

Enix har utannonserat att de tänker göra en fortsättning på *Bust-A-Move* eller *Bust-A-Groove* som det hette här. *Dance Summit 2001 Bust-A-Move* (som det kommer att heta i Japan) beräknas släppas till PlayStation2 under det första halvåret 2001. Precis som i originalet kommer man att utmana varandra i diverse danstävlingar. Utöver att grafiken kommer att se mycket bättre ut på PlayStation2, så kommer man även att kunna spela fyra samtidigt. Det kommer att vara möjligt att två-mot-två och utmana varandra på dansdueller. Spelet verkar minst sagt lovande, och det ser ut som om alla Konamis bemani-spel har fått sig en värdig utmanare.

GÖMD OCH FARLIG

Hidden & Dangerous blev en stor succé till PC. Andra världskrigsspelet är nu under produktion för Playstation2. Ingenting har sagts om spelet kommer att vara en konvertering, eller om det kommer att vara en helt ny uppföljare. I PC-spelet hade man hand om en trupp soldater som man kontrollerade i första- eller tredjepersonsperspektiv. I originalet sänkte man slagskepp och körde stridsvagn, så låt oss hoppas på att *Hidden & Dangerous* blir minst lika bra till PlayStation2.

SPYRO 3

DEN LILA DRAKENS ÅTERKOMST

Vem kunde ana att en lila drake med stora horn och små vingar kunde bli en sådan fullträff? Spyro The Dragon är tillbaka i *Spyro 3: Year Of The Dragon*. Sony har gnuggat sina geniknölar extra hårt och resultatet är 30 världar att utforska, ett stort antal minispel samt möjlighet till att kontrollera fyra olika karaktärer. Den levande kraftmätaren, Sparx the firefly, assisterar precis som tidigare.

Det var i oktober 1998 som del ett kom i serien, och vi överöste spelet med lovord som sade att detta var precis vad PlayStation saknade. Efter det släppte också Sony *Medievil*, *Ape Escape* och det kritikerrosade *Spyro 2*. Del tre bjuder inte på några revolutionerande överraskningar, utan kör på i gammal hederlig stil med uppladdningsbara eldklot, svansattacker, skateboarding, boxning och prickskyttespel. Naturligtvis har allt piffats upp sen *Spyro 2*, så ni kan förvänta er en uppsjö av förbättringar.

En elak trollpacka har stulit alla drakäggen och det är Spyros uppgift att skaffa tillbaka dem. Spelets handling kommer knappast att gå till historien som involverande och fascinerande, men spelet i övrigt ser riktigt bra ut. Utvecklarna har sagt att *Spyro 3* kommer att vara det snabbaste hittills i serien. Spyro kommer bland annat få ratta snabba motorbåtar, ubåtar och stridsvagnar. Spyro, Sparx, Hunter och Money Bags kommer alla tillbaka i *Spyro 3: Year Of The Dragon* när det släpps lagom till jul. ■

Succédraken Spyro och hans kompisar, Sparx, Hunter och Money Bags är tillbaka i *Spyro 3: Year Of The Dragon*.

Inga "riktiga" förare i *World Grand Prix 2000*.

NY BILSIMULATOR FRÅN EIDOS

TA KÖRKORT I EN FORMEL 1-BIL

Eidos har utannonserat att de har ett Formel 1-spel under produktion som inte kommer att likna något annat. I *F1 World Grand Prix 2000* måste man bland annat ta licenser för att kvala in sig som Formel 1-förare. Eidos säger att det kommer att påminna om licenstesterna som återfinns i *Gran Turismo 2*. Bra placeringar i Grand Prix Mode leder till prispengar som kan spenderas på forskning och utveckling av bilen. Bra prestationer resulterar i att de stora stallen, såsom Ferrari, kan erbjuda lukrativa kontrakt om man väljer att köra för dem under nästkommande säsong. Dessutom kommer spelaren själv få bestämma när det är dags för depåstopp och vad som behöver bytas.

Man kommer att kunna skada sin bil under pågående race, vilket kan resultera i ett däck som lossnar eller en framvinge som flyger av i 300 knutar. Det kommer även att finnas ett Arcade Mode som ger spelaren chansen att få köra en värstingbil, utan att behöva ta några licenser. De förare som har en tendens att krascha bilen i diverse vallar kan också pusta ut, därför att bilen kan inte gå sönder i Arcade Mode.

Med hjälp av en Formel 1-licens, så har utvecklarna Eutechnyx (skapade bland annat *Le Mans 24 Hours)* återskapat hela säsong 2000 inklusive Indianapolisbanan. Tyvärr, så har de inte fått använda sig av förarna och spelet kommer heller inte att ha med någon proffskommentator. *F1 World Grand Prix 2000* släpps i november. ■

Några av de 22 olika slagskämparna som du kan välja, i spelet som kanske blir det mest brutala som någonsin gjorts för PlayStation

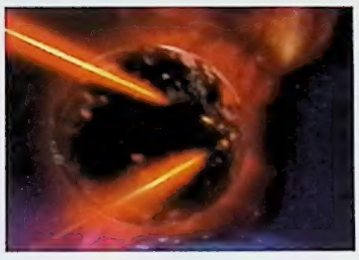
ULTIMATE FIGHTING TILL PLAYSTATION

BLODIGT

Den mycket våldsamma sporten ultimate fighting är på gång som TV-spel. Det är Crave som fattat tycke för sporten och släpper därför Ultimate Fighting Championship till PlayStation. Sporten skapades 1993 i USA, och var ett sätt för amerikanska pay-per-view-kanaler att tjäna stora pengar. Konceptet är enkelt, motståndarna får utöva vilken form av kampsport som helst, och får angripa varandra på alla tänkbara sätt utom genom bitning eller tryck på känsliga punkter (till exempel struphuvudet).

Man kommer att kunna välja mellan 34 olika kampstilar. Allt från Jiu-jitsu och kickboxning till fribrottning kommer att finnas tillgängligt. Precis som i boxning, så vinner man genom att knocka sin motståndare. Man kan också vinna på att motståndaren ger upp. Spelutvecklarna Opus har gjort vad de kunnat för att spelet ska verka så realistiskt som möjligt. Kända TV-presentatörer medverkar i spelet, och en ny grafikmotor har utvecklats för att kombattanternas ansiktsutryck ska synas väl.

22 olika slagkämpar kommer att finnas tillgängliga och alla finns de i verkligheten. Alla som sett sporten i verkligheten kommer att känna igen Frank Shamrock och Chuck Liddell för att bara nämna ett par av alla som finns med. Om spelet är hälften så brutalt som sin verkliga förlaga, så lär det bli ett av de mest våldsamma som gjorts. *Ultimate Fighting Championship* beräknas släppas strax före jul. ■



Följ de tre nya karaktärerna, Rhys Dallows, Vana Sage och Nym i *Star Wars: Starfighter* från LucasArts

STAR WARS

SIKTA MOT STJÄRNORNA

Om det är något som LucasArts behärskar, så är det simulatorer. Spelhuset är i full färd med att färdigställa *Star Wars: Starfighter* för PlayStation2. Spelet kommer att ha med det bästa från PC- och konsolspelen. Om balansen däremellan kan hållas, så lär det bli succé.

–Vi kallar *Star Wars: Starfighter* för ett actionbaserat äventyrsspel därför att det kombinerar en starkt karaktärsdriven handling med snabba och intensiva actionsekvenser, förklarar LucasArts produktionschef Reeve S Thompson.

–Vi ville behålla känslan från *Rogue Squadron*, där man kunde ge sig i kast med fienden omedelbart. Men vi ville också få med komplexiteten som återfinns i *X-Wing*-serien. Spelet utspelas under samma tid som *Episode 1*, men man följer tre nya karaktärer: Rhys Dallows, Vana Sage och Nym. De har alla sin unika historia, men deras öden flätas samman på ett eller annat vis.

Det är knappast någon överraskning att samtliga karaktärer är piloter, med tanke på att spelet i grund och botten är en flygsimulator. Handlingen följer de tre hjältarnas kamp mot Federationen och deras blockad mot Naboo.

–Rhys Dallows är en ny Naboo-pilot, berättar Thompson, som kommit från resten av Naboos motståndsstyrkor. Vana Sage är en före detta pilot som lämnat Naboo för att bli en legosoldat. Tidigt i spelet, så blir hon lurad av Federationen när hon ska testa några nya Droid Starfighters. Nym är ledaren av en piratklan som vill hämnas på Federationen efter en attack mot hans klan. De tre karaktärernas gemensamma hat mot Handels Federationen driver dem slutligen samman. De går alla med i Naboos motståndsrörelse.

Star Wars: Starfighter kommer att utspelas både i rymden och ovanför land. Spelet kommer att börja på Naboo, och den slutgiltiga uppgörelsen kommer att utspelas i yttre rymden kring ett Droid Control Ship.

–Spelet kommer främst att vara luftstridsbaserat, förklarar Thompson.

–Hur som helst, så måste man komma upp med en bra strategi för att klara sig. Spelet är dock inte strategibaserat.

Dallows, Sage och Nym flyger alla tre helt nydesignade rymdskepp. Spelet som helhet bjuder på 20 helt nya rymdskepp och flera nya vapen som aldrig tidigare visats i *Star Wars*. Naturligtvis, så kommer flera välbekanta skepp och karaktärer från filmen också att finnas med. *Star Wars: Starfighter* kommer inte att utnyttja PlayStation2:s nätverksmöjligheter, därför att spelets produktion är för långt gången. Det ska dock inte glömmas att LucasArts arbetar för fullt med *Star Wars* Online.

–*Star Wars* Online har nyligen utannonserats, och vi arbetar med det projektet just nu, avslöjar Thompson.

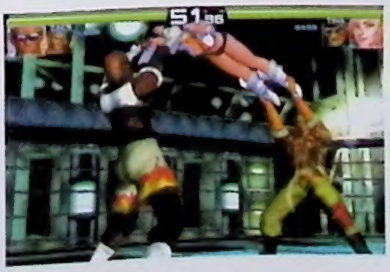
–Spelet är endast planerat för PC, men med tanke på hur mycket LucasArts investerat i PlayStation2 så är allt möjligt.

PlayStation-Magasinet kommer berätta mer om *Star Wars: Starfighter* allteftersom dess release kring jul närmar sig. ■

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

RAFFINEMANG

Tecmo släppte tidigare i år en arkadkonversion av *Dead Or Alive 2* till PlayStation2. Spelet mottogs dock inte lika positivt som väntat. Spelet såg bättre ut på Dreamcast och flera PlayStation2-ägare uttryckte sitt missnöje. Sony kommer dock att råda bot på detta när de släpper *Dead Or Alive 2: Hardcore*. Den nya versionen har en ny grafikmotor, nya banor, fler kostymer och mängder av hemligheter såsom nya filmsekvenser. Spelet släpps i samband med PlayStation2:s premiär. ■



ROBOCOP TILL PLAYSTATION2

MURPHY ÄR TILLBAKA

Spelutvecklarna Titus kommer att släppa *Robocop* till PlayStation2 i vinter. Spelet kommer att vara ett handlingsbaserat shoot 'em up. Man spelar som Murphy (mer känd som Robocop), och måste ta sig igenom ett antal banor kantade av höga skyskrapor och mordiska robotar. Spelet ser redan nu bra ut med en suggestiv atmosfär som väl känns igen av alla som sett filmerna. *Robocop* beräknas släppas ungefär samtidigt som TV-serien med samma namn startar (det är dock inte bestämt om TV-serien *Robocop* kommer att visas i Sverige). ■

NOTISER

ARABISKA NÄTTER

Disneys Aladdin återvänder till PlayStation i ett nytt tredimensionellt äventyr. Det är Sony som kommer att släppa det, men spelet är utvecklat av Disney. I *Aladdin In Nasira's Revenge* kommer man kunna kontrollera allas vår turbanprydde hjälte, apan Abu och prinsessan Jasmine genom en rad banor. Disney utlovar allt från fäktning och pussel till race med den flygande mattan.

APORNAS ÅTERTÅG?

Mycket tyder på att skaparna av *Ape Escape* arbetar med en uppföljare för PlayStation2. *Ape Escape*, som fortfarande är ett av de bästa plattformsspelen som gjorts till PlayStation, fick inte den respons som det så väl förtjänade. Det finns inte mycket information om spelet ännu, men våra källor säger att spelet kommer att vara ämnat för yngre spelare med enklare spelupplägg och kontroll. Tråkigt att höra med tanke på att spelkontrollen i originalet var både uppfinningsrik och mycket bra.

MILLE TILL PLAYSTATION2

Utvecklarna Climax Brighton har utannonserat att de tänker göra en PlayStation2-version av *Mille Miglia*. Den legendariske föraren Sir Stirling Moss kommer att medverka under produktionen, så att spelet blir så likt dess verkliga förlaga som möjligt.

ELECTRONIC ARTS KÖR HÅRT

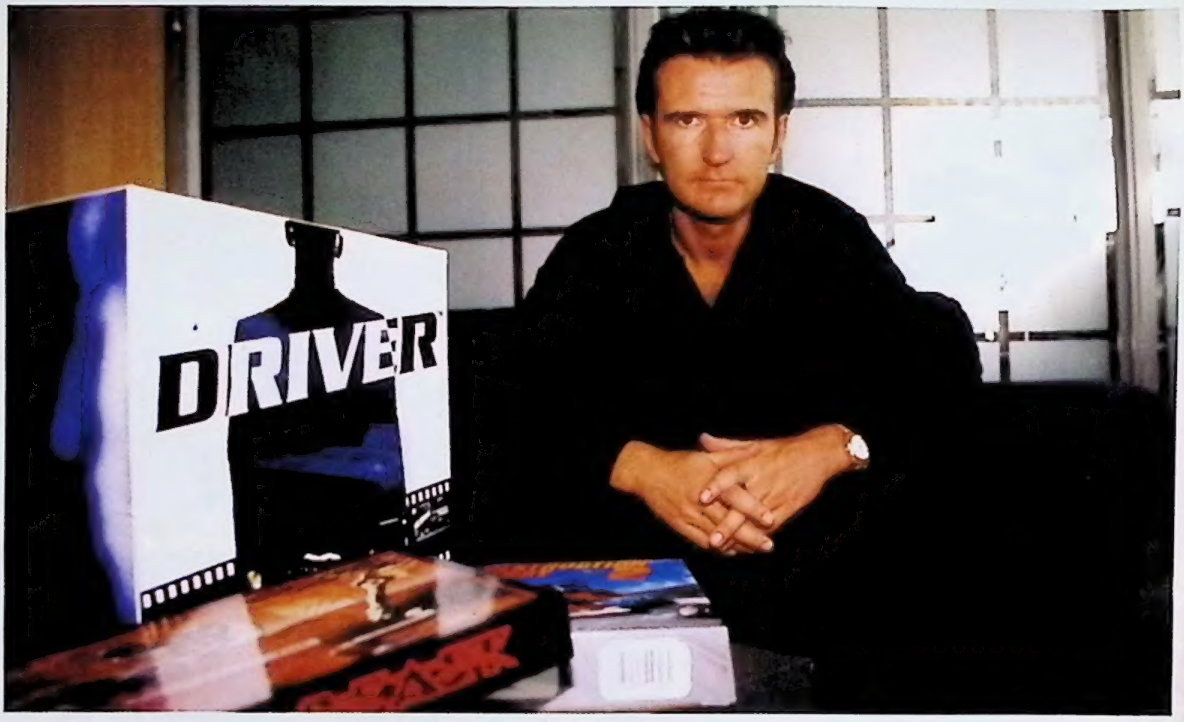
Electronic Arts har satt siktet på att göra det mest realistiska Formel 1-spelet någonsin med *F1 Championship Season 2000* för PlayStation2. Arrows Formel 1-team och hela Benettons 22-man starka depåteam har ställt upp på motion-capture för perfekt återspegling av rörelser och detaljer. Samtliga förare och banor från säsong 2000 kommer att vara med.
Electronic Arts har anlitat en före detta Formel 1-designer för att designa bilarna. Och Keith McKenzie (vann 1999 FIA:s pris för bästa teckning av Formel-1) kommer att ansvara för spelets kameraplaceringar och reprisen. Spelet släpps lagom till jul.

UTVECKLARINTERVJU

MARTIN EDMONSON

PLAYSTATION-MAGASINET HAR TRÄFFAT MANNEN BAKOM *DRIVER 2*

Martin Edmondson är en lycklig man. Som vice direktör för Reflections har han haft nöjet att få vara med när *Driver* sålde platinum. Dessutom ser *Driver 2* bara bättre och bättre ut. Vi passade på att göra en intervju med honom under vårt senaste besök på Reflections högkvarter i Newcastle.



Martin Edmonson ser med all rätt nöjd ut med sitt senaste alster.

PSM: Varför denna fascination för att köra skiten ur bilar?

ME: (skrattar) Jag brukade följa med pappa och brorsan för att titta på racing av det mer våldsamma slaget, när jag var yngre. Det var vanligt att förarna körde in i varandra och kraschade varandras bilar. Jag brukade gå ner till racingbanan och studera hur krascherna gått till.

PSM: Hur gick du till väga när du studerade krascherna?

ME: Jag kollade in hur bilarnas plåt var vriden och hur motorblocket hade skjutits fram. Dessutom brukade jag titta på amerikanska filmer och TV-serier med tuffa biljakter, såsom *Bullit, Nu blåser vi snuten* och *Dukes Of Hazzard*. Det var framför allt *Duke Of Hazzard* som fängade mitt intresse. Jag följde serien slaviskt och bandade varje avsnitt på video. Det var framförallt General Lees krascher som var fascinerande. När jag var riktig ung fanns det tandkrämstuber av metall. Min mor brukade köpa hem ett tjugotal sådana. Jag låtsades att de var bilar, och kraschade dem för glatta livet.

PSM: Ja, det är verkligen något fascinerande med buktad plåt.

ME: Det är kul att se något svara på ens handlingar och se resultatet av det. Om du skulle kolla på bilkrascher om och om igen, så lär du dig till slut hur saker och ting fungerar och reagerar. TV-spel brukar oftast inte återskapa en realistisk krasch, särskilt inte arkadspelen. Det är min fascination för detaljer och realism som folk uppskattar. Ett exempel är navkapslarna som faller av bilarna i *Driver*. Varför spenderade vi två veckor med att programmera det? Alla som sett en bra biljakt, vet att det är en mycket bra effekt.

PSM: Vilka andra spel har en sådan känsla för detaljer som *Driver* har?

ME: Vissa spel har bra och realistisk körkänsla, som *Colin McRae Rally*. Det kommer även en del nya spel som har mycket bra körkänsla och realism, men det finns inte många bra exempel på spel som har en lika fanatisk känsla för detaljer. Andra utvecklare har sina detaljer i spelen som de fastnar för, och vill utveckla till perfektion. För egen del är det främst bilens rörelser och skador som varit viktigast att återskapa korrekt.

PSM: Hur mycket är linjärt spelande och handlingsdrivet i *Driver 2*? Och hur stor del av spelet är bara ett scenario som man fritt kan köra omkring i?

ME: Man måste sätta gränser, därför att allt som du gör i spelet tar tid. Ju öppnare och friare man gör ett spel, desto längre tid tar det att programmera och testa det. Det var antagligen fullt av buggar i Driver som ingen upptäckte, och det lär vara en hel del buggar i *Driver 2* också. Spelet är ju ännu större och öppnare än del ett. Detaljer såsom fotgängarna i *Driver 2*, som vi lade ner en hel del tid på, de behövs egentligen inte i spelet, men spelarna uppskattar inslaget starkt.

PSM: Vad anser ni om kritiken som riktats mot *Metal Gear Solid 2* och *Driver*, angående att det tar alldeles för kort tid att klara dem?

ME: Det finns alltid saker att upptäcka, och man lär knappast hitta alla hemligheter efter att bara ha kört igenom spelet. Vissa spel kan vara så pass dåliga, att det känns omotiverat att spela igenom dem igen. Det lär inte vara något problem med *Driver 2*. Det kommer alltid att vara roligt att bara fritt köra omkring i sin bil och att bli jagad av polisen. Visst, det kommer aldrig att bli lika roligt som det var under de första timmarnas spelande, men spelarna kommer alltid att återvända för ännu en omgång. Om du till exempel jämför med en film som är kul att titta på en eller två gånger. Efter det måste du vänta ett bra tag innan du ser den igen, för att inte tröttna. Vi har satt en gräns som säger att spelaren inte får valuta för pengarna om denne inte tillbringar mellan 50 till 100 timmar med spelet. Vi anser att spelaren alltid återvänder till ett riktigt bra spel. Dessutom, så spelar jag hellre *Metal Gear Solid* i 14 timmar, än flera andra spel i 100 timmar.

PSM: Det talas en hel del om PlayStation2:s nätverksmöjligheter som kommer att ge tusentals spelare chansen att utmana varandra över Internet. Har du några kommentarer till detta?

ME: Nätverksspelande fungerar betydligt bättre i vissa spel än i andra. Ett spel måste utvecklas med nätverksspel i åtanke, för att det ska fungera riktigt bra. En hel del spel fungerar inte bra i flerspelarläge. De lämpar sig helt enkelt bäst för en spelare. Kan du verkligen föreställa dig ett *Driver* med flerspelarmöjlighet? Jag tror att det kommer vara svårt för ett spel som *Driver* i nätverksmiljö. Spel avsedda för en spelare kommer alltid att ha en stor marknad, även efter att nätverksspel utvecklats till fullo. Det finns enorma möjligheter i och med Internet, men inte för ett spel som *Driver*.

PSM: Vad kommer Reflections att göra om fem år?

ME: Förhoppningsvis kommer vi att även fortsättningsvis utveckla de allra bästa spelen och skapa spel som skiljer sig från mängden, genom att utnyttja hårdvaran hårdare och mer än någon annan. ■

Intervju och foto: Mike Goldsmith
Bearbetning: Andreas Olsson

driver-2.com

INFOGRAMES

PlayStation

Driver 2™ © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames.
Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A.
All other trademarks are the property of their respective owners. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PROVSPELAT

Mega Man, som vi kallar honom i väst, återvänder.

ROCKMAN X5

CAPCOM / NOVEMBER

När Capcoms spelutvecklare väl hittat en formel som fungerar så släpper de den aldrig. Rockman har gått omkring och hoppat och skjutit i sidled hur länge som helst nu. Man skulle kunna tro att han fått nog av det, men Capcom visar inga tecken på att det här skulle vara det sista spelet i serien. Mega Man, som han kallas i västerlandet, blir starkare genom att ta krafterna från de bossar han besegrar. Men det är lättare sagt än gjort. De gör allt från att spotta missiler till att skjuta laserstrålar, och dessutom är de så stora att det känns som man behöver en större TV. Det är ett gammalmodigt spel, men dess plattformsaction ska tydligen inte vara linjär och hur det hela slutar beror på hur snabbt och i vilken ordning man klarar de olika platserna. Man kan också spela som Mega Mans gamle vän Zero.

Khamrai blir Namcos första försök att göra ett spel med gudar.

KHAMRAI

NAMCO / 2000

Namco planerar att släppa sitt nya rollspel, *Khamrai*, senare i år. Det utspelar sig i en värld med sex kungariken, där gudar och vanliga dödliga lever i harmoni. Sju gudar styr mänsklighetens öden och de erbjuder skydd i utbyte mot människornas dyrkan. Till exempel lever de som tjänar Lövguden i harmoni med landet medan de som följer Eldguden tror på smedjornas styrka och framsteg inom teknologi. När personliga förhållanden bryts ned på det sättet är det ingen överraskning att livet på jorden är långt ifrån fridfullt. Ett innovativt viljesystem innebär att besluten man tar under spelets gång bestämmer karaktärernas styrkor och svagheter. Bestämmer man sig för att välja automatiska strider kommer ett hjärnsystem styra beteendet och aggressiviteten hos medlemmarna i sitt gäng.

ORIENTEXPRESSEN

BOMBADE ROBOTAR

KONAMI VISAR UPP SITT *RING OF RED*

Konami har bytt ut arbetsnamnet på sitt PlayStation2-krigsspel, till någonting mer slagkraftigt. I Storbritannien (och förmodligen också övriga Europa) ska *Ring Of Red* bara heta *Red*. Den futuristiska strategisimulatorn var ett av de mest lovande PlayStation2-spelen som visades upp på Tokyo Game Show i våras. Visserligen var det omringat av oräkneliga Bemanispel, men det stod ändå ut från det mesta som visades upp på mässan.

Spelets story utforskar en alternativ historia där vissa delar av Japan stod emot de allierade under andra världskriget. Det innebär att landet har delats in i tre rivaliserande områden. *Ring Of Red* utspelas i en inte alltför avlägsen framtid där konflikten har fortsatt att splittra landet och förändringar inom politiken sker med hjälp av krig.

Spelet är strukturerat som många andra strategirollspel, med en serie strider som binds ihop med hjälp av en handling och flera karaktärer. I tur och ordning förflyttar man sina trupper, attackerar fienden och tar hand om motangrepp.

Varje uppdrag inleds med att man fördelar sina resurser. Som huvudsakligt fordon på marken använder man så kallade Armoured Fighting Walkers (AFW) istället för pansarvagnar. Det krävs en riktigt skicklig pilot för att man ska kunna utnyttja fordonens krafter. Under spelets gång kommer individuella piloter avslöja sina särskilda talanger och stridstekniker. AFW:s kan själva specialiseras för strider, antingen på nära håll eller på avstånd.

Förutom tre olika typer av AFW:s finns det sex klasser på arméernas enheter – scout, infanterist, artillerist, infiltratör, läkare och leverantör. Dessa enheter har också unika färdigheter, allt från att lägga ut minor till att använda granater som ger radarstörningar. Förr eller senare kommer enheterna att utveckla särskilda färdigheter som krypskytte och smygande.

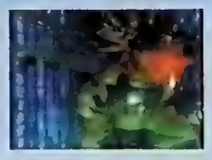
Konami har gjort liknande saker med *Vandal Hearts*-serien, men de sandiga miljöerna och stridsscenerna i 3D kan göra *Ring Of Red* mer lättlig ängligt för vanliga TV-spelare. Bara att se en infanterist springa runt fötterna på en allierad AFW visar att spelet har en känsla för realism och skalenlighet, som alltför många spel med stora robotar saknar. *Ring Of Red* kommer släppas på PlayStation2 den 21 september i Japan och i Europa någon gång under 2001.

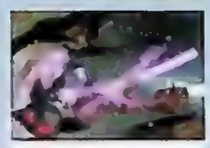
Tidiga bilder från *Ring Of Red*, ett strategispel till PlayStation2. Konami Europe tror att spelet kommer fungera bra på den europeiska marknaden, och att döma av den tidiga version vi fått spela tror de helt rätt.

NYA RELEASER

DIGIMON ADVENTURE 2
(BANDAI)

Det kanske inte blir en lika stor succé som *Pokémon*, men Bandais egna monsterfångarspel ser ändå ganska bra ut. Stridssystemet låter nu gång, med max tre monster på varje sida, slåss mot varandra. Och en ny rörelse som kallas för "digivolv" låter ens Digimon förvandlas till ett enda enormt monster. Spelet innehåller över 200 Digimons – några av dem kan man endast få fram med hjälp av selektiv uppfödning – och för att kunna hålla reda på dem finns en känslig anordning, kallad Digibitoru. ■





Det kommer släppas i Europa, så Pikachu får se upp.

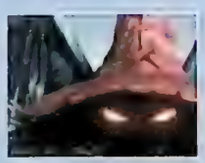
SHIN SANGOKU MUSOU
(KONAMI)

Konami är trott på alla *Suikoden*-kopior, och har just släppt ett rollspel, som vi bara fick tjuvkika litegrann på under Tokyo Game Show. Det handlar om att slå ner så många monster som mojligt, men spelet är battre än så: spelstrukturen i stort forandras inte under historiens gång, men du får nya stader, kartor, fangelsehålor för varje nytt spel. Inte nog med det, handlingen kan forandras på ett drastiskt satt den också. En spelbar demo släpptes i juni for att stilla den vilda nyfikenheten hos massorna. ■

Personerna bakom *Kessen* korsar *Tekken* med *The Water Margin*.

FINAL FANTASY IX
(SQUARE)

Det behöver knappast påpekas att *Final Fantasy IX* var månadens mest uppmärk-sammade release. Det är världens populäraste rollspelsserie. Denna del utspelas i världen Gaia och vi får följa den unge tjuven Zidanes äventyr tillsammans med hans nya vänner. De försöker stoppa Drottningen av Alexandrias armé av onda trollkarlar. Square har valt att respektera regissörens och producentens önskemål om att inte släppa någon officiell guide till spelet. De vill se till att spelarna ska uppleva allting själva, utan att någon kommer med tips som förstör handlingen. ■



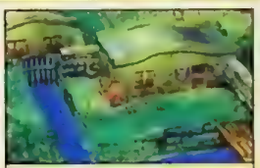
Final Fantasy IX återvänder till sina rötter.

JAPAN TOPPEN

TOP 5 – FÖRSÄLJNING

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 (PS2) (Konami)
3. My Summer Vacation (SCE)
4. Persons 2: Eternal Punishment (Atlus)
5. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)

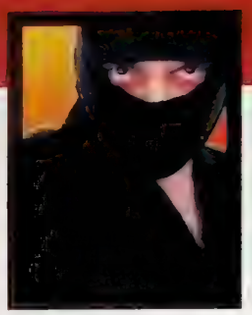
TOP 5 – HETT EFTERLÄNGTADE



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy X (PS2) (Square)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Onimusha: Warlord (PS2) (Capcom)
5. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Konami)

TOP 5 – LÄSARNAS FAVORITER

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Vagrant Story (Square)
3. Breath Of Fire IV (Capcom)
4. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)
5. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)



Vår heilige utrikeskorrespondent i Japan, Ninja X, tycker till om *Final Fantasy*, vad annars?

EXPORTEN GYNNAR SPELANDET

Man kunde ana att något stort var på väg att hända den sjätte juli när det, strax innan midnatt, plötsligt uppstod enorma köer utanför landets spelaffärer. Det kanske inte låter så speciellt för japanska spelare, men för oss andra är det otroligt att se. Inom 24 timmar hade hela 2,6 miljoner exemplar sålts av den senaste delen av den ultimata rollspelsserien, bara i Japan. Till och med Squares president, Hisashi Suzuki, dök upp i en Shibuyaaffär för att hälsa på fans och njuta av att vara kändis.

Square har nu beräknat att *Final Fantasy IX* kommer sälja i otroliga 30 miljoner exemplar över hela världen och bolagets aktiekurser har gått i taket. När det gäller spelet i sig, så har det fått mycket bra recensioner (bland annat 38/40 i Weekly Famitsu) och många som spelat det säger att det innehåller det bästa från alla tidigare spel. Är det då det allra bästa rollspelet som gjorts till PlayStation? Att säga något annat vore mycket modigt. Försök att spela det på PlayStation2, den är ju bakåtkompatibel, när det släpps i Sverige. Då kommer det se ännu bättre ut...

KOLL PÅ AKIHABARA

NINJA X SMYGER RUNT I GRÄNDERNA I TECHNOKVARTEREN I TOKYO DÄR HAN TAR REDA PÅ DE SENASTE SANNINGARNA OCH LÖGNERNA ÅT SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET.

Konami har bestamt sig for att lagga ner anklagelserna mot Namco om krankning av copyright. Foretaget havdade tidigare att Namcos kommande musikbaserade arkadspel paminde for mycket om *Beman*-serien.

Sony har antligen bekraftat att de jobbar med *Saragetchu 2*, den apfyllda uppfoljaren till pussel- och plattformsspelet *Ape Escape*. Men det har annu inte bestamts om det ska slappas pa PlayStation eller PlayStation2.

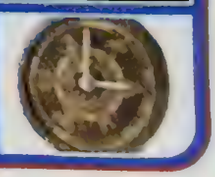
Enligt en undersökning i Japan, gjord av Sony, är PlayStation2-ägare något äldre än PlayStation-ägare. Detta kan vara ett bevis på att de hittat en ny marknad, även om maskinens DVD-kapacitet kan förklara varför så många äldre människor valt att köpa den.

Jaleco planerar att släppa ett karaokespel till PlayStation2, vilket väl är ett tydligt exempel på att de inriktar sig på en äldre publik. Med spelet *Dream Audition* får man en mikrofon och en sladd. Lagklassiga sångnummer får man själv stå för.

BARA I JAPAN

MERCHANDISE FÖR MILLENIET

Vi vet alla att TV-spelens merchandise både kan vara riktigt cool, men även riktigt pinsam. Frågan är hur intresserad en TV-spelsgalning är av en mugg och ett fat med logotypen från *SaGa Frontier 2*. Eller varför inte en klocka baserad på Akihiko Yoshidas design i *Final Fantasy Tactics*? Square återlämnar några av sina äldre titlar i en samling kallad *Millennium Collection*. Största anledningen till att köpa den är knappast *Brave Fencer*-nyckelringen eller *Chocobo*-figurerna som man får med.



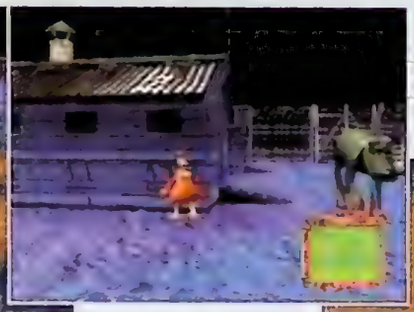
TITEL:

CHICKEN RUN

ANTECKNING:

BLITZ GAMES HOPPAS ATT SPELET SKA BLI LIKA ROLIGT SOM FILMEN.

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Action
UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Blitz Games
RELEASE DATUM:	November
FÄRDIGT:	85%



Undrar du vad *Chicken Run* handlar om? Tja, ska man tro spelets utvecklare är det bara att tänka sig ett *Metal Gear Solid* med fåglar i huvudrollerna.

FILMEN BAKOM SPELET

Om du ännu inte har varit på bio och sett Aardman Animations animerade film *Chicken Run* (*Flykten från hönsgården*) blir det här ditt första möte med Ginger, Rocky och resten av gänget. Då kan det ju vara bra att ha ett hum om handlingen.

Ginger är en höna som bara har en enda sak i skallen: att organisera en lyckad rymning från farmen som hon bor på. Gingers röst kommer från Julia Sawalha, som vi bland annat känner igen från TV-serien *Helt Hysteriskt* (filmen kommer att finnas dubbad till svenska). Rocky är en tupp som av misstag har råkat hamna på farmen och direkt blivit föremål för hönornas blickar. Bakom Rockys röst hittar vi ingen mindre än självaste Mel Gibson. Tillsammans med sina kamrater Nick, Fetcher, Babs, Mac och Fowler försöker Ginger och Rocky att undvika den elaka Mrs Tweedy, hennes man och deras vakthundar. Misslyckas de riskerar de att hamna på middagsbordet.

Efter succén i Storbritannien och USA var det bara en tidsfråga innan *Chicken Run* skulle bli TV-spel. Licensen gick till Eidos, som i sin tur anlitade Blitz Games för att snickra ihop ett PlayStation-spel med Rocky och Ginger i huvudrollerna. Ett ganska roligt jobb kan tyckas.

– Vi har försökt att återskapa hela farmen från filmen. Alla platser från filmen finns med i spelet, och vi har till och med lagt in några extra, berättar projektledaren Dave Flynn.

När spelet börjar kontrollerar man hönan Ginger, men det finns ytterligare tre spelbara karaktärer: den amerikanska tuppen Rocky och de små råttorna Nick och Fetcher. Istället för att dela upp spelet i olika banor har Blitz Games valt att göra tre olika kapitel. Dave Flynn förklarar:

– I varje kapitel försöker gänget sig på flera olika flyktvägar, de fungerar som minispel. I det andra kapitlet dimper Rocky ner på farmen och efter att han och Ginger har talat med varandra kan spelaren styra honom. Trots att Rocky inte är lika smidig som Ginger kan han bära och lyfta tyngre föremål. Nick och Fetcher dyker inte upp förrän i det tredje avsnittet, och eftersom de är så mycket mindre än fåglarna kan de obemärkt ta sig in i Tweedys hus.

Dave ignorerar jämförelsen mellan andra filmspel som till exempel *A Bug´s Life*, och berättar istället att *Metal Gear Solid* har varit en av de största inspirationskällorna:

– Spelet utspelar sig mest i tredimensionella miljöer där spelaren måste smyga runt på farmen och undvika att bli upptäckt av spotlights och vakthundar. Precis som i rollspel gäller det att samla på sig föremål.

CITAT: **”Som i rollspel gäller det att samla på sig föremål. Med hjälp av**

För att kunna fly från gården måste fåglarna hitta olika föremål. Kanske är det vad vi ser på den här bilden.

Med hjälp av dessa kan fåglarna fly från gården. I ett minispel försöker de ta sig ut med hjälp av en gungbräda. Det gäller att skjuta iväg så många fåglar som möjligt, men eftersom vissa är tyngre än andra måste man laborera med vikter och sikta olika.

Det svåraste med spelet har varit att återge Aardmans design. Det största problemet för grafikerna har varit att porträttera karaktärerna från filmen med relativt få polygoner. Blitz Games har därför tagit hjälp av specialiserade texturgrafiker som har arbetat med subtila, men väldigt detaljerade kartor. Små detaljer som ljuslågor, droppande vatten, sovande kycklingar och skorstensrök har också bidragit till att Blitz Games har kunnat återskapa Aardmans atmosfär.

Men *Chicken Run* skulle inte vara riktigt samma sak utan skådespelarnas röster. Dave lugnar oss:

– Vi har ett stort lager med ljud från filmen, bestående av allt från skådespelarnas röster, special-effekter och bakgrundsljud. Just nu arbetar vi med nya röstpålägg från skådespelarna. ■

Pete Wilton

De stora människorna är fåglarnas värsta fiender. Fast vakthundarna är inte heller särskilt trevliga.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	BLITZ
NAMN:	Dave Flynn
POST:	Projektledare
BAKGRUND:	Har gjort flera PlayStation-spel åt Blitz Games. *Wargames*, *Action Man* och *Glover* är några exempel.
INSPIRATION:	*Chicken Run (Flykten från hönsgården)* och Wallace & Gromit-filmerna är de största influenserna, men teamet har även hämtat idéer från *Metal Gear Solid* och *Resident Evil*.

ÖVRIGT	
HEMSIDA	www.blitzgames.com

dessa kan fåglarna fly från gården”.

TITEL:

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

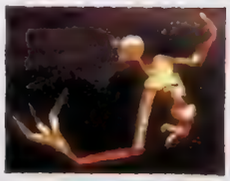
ANTECKNING:

ZOMBIESLAKT SOM OCKSÅ HANDLAR OM ATT LÖSA MYSTERIUM

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Action
UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	Heavy Iron Studios
RELEASE DATUM:	November
FÄRDIGT:	65%

Ash älskar sin motorsåg men hatar zombies. Ni kan själva räkna ut hur det slutar.

Av någon konstig anledning verkar Ash inte kunna få nog av dessa filurer.



Vi ber att få presentera Ash, huvudpersonen i *Evil Dead: Hail to the King*. I sin vänstra hand håller han en motorsåg som han använder till att ha ihjäl zombies. I den högra handen håller han ett hagelgevär, bara för att vara på den säkra sidan.

Evil Dead är som bekant en filmserie, och nu har alltså THQ bestämt sig för att även ge ut ett spel med zombieslaktaren Ash i huvudrollen. Spelets producent Scott Krager berättar för Svenska PlayStation-Magasinet om projektet:

- Handlingen utspelar sig åtta år efter *Army of Darkness* (den sista delen i filmserien). Ash återvänder till stugan i skogen för att konfrontera sin rädsla och få ett stopp på de mardrömmar som plågar honom. Väl framme tvingas han att slåss mot zombies och andra monster. Allting har sitt ursprung i *Necronomicon: The Book of the Dead*. För att Ash ska kunna få sinnesro måste han hitta boken och lösa dess mysterium.

Evil Dead: Hail to the King är långt i från det första skräckspelet till PlayStation. Frågan är om det innehåller tillräckligt många nyheter för att vi ska kunna skilja det från exempelvis Capcoms *Resident Evil*-spel. Scott säger så här:

- Utan blod och splatter skulle det inte vara *Evil Dead*. Största skillnaden mot de andra spelen i genren är att man rör sig mycket friare. Jag skulle vilja påstå att *Evil Dead: Hail to the King* innehåller mer action än *Resident Evil*.

Ganska stor del av tiden ägnar man åt att slåss. För att detta inte ska bli enformigt har Heavy Iron Studios lagt in massor av olika vapen. Pistoler, gevär och den för Ash obligatoriska motorsågen är några exempel.

Så med en bra licens i bakfickan och ett spel som beskrivs som ett actionpackat skräckäventyr talar det mesta för att THQ har en trevlig vinter att se fram emot. Om allt går enligt planerna släpps *Evil Dead: Hail to the King* i november. Fram till dess ska bland annat Bruce Campbell, skådespelaren som spelade Ash i filmerna, göra massor av rostpålägg. ■ Al Bickham

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	THQ
NAMN:	Scott Krager
POST:	Projektledare
BAKGRUND:	Började på THQ 1998. Innan dess hade han jobbat som programmerar på Activision i fem år.
INSPIRATION:	*Evil Dead*-filmerna och *Resident Evil*-spelen.

CITAT: **"Utan blod och splatter skulle det inte vara *Evil Dead*"**

- Bara 1 kan vara billigast -

Dreamcast

Spirit of Speed 469:-

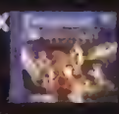
NHL 2K 469:-

MDK 2 469:-

Ecco the Dolphin 469:-

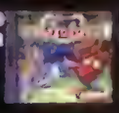
Silver 469:-

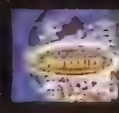
Maken X 469:-


Gauntlet Legends 469:-

Hidden and Dangerous 469:-

RE Code Veronica 469:-


Fur Fighter 469:-


Tony Hawks 469:-

Virtual Tennis 469:-

Nomad Soul 469:-

Dead or Alive 2 469:-

GTA 2 469:-

Heroes 3 449:-

POWER STONE	299:-
SUZUKI ALSTARE RACING	299:-
PSYCHIC FORCE 2012	299:-
Handkontroll (orginal)	299:-
Minneskort (orginal)	299:-
Minneskort (Joytech)	199:-
Action Replay CDX	419:-
Vibration Pack	299:-
Super VHS Kabel	179:-

PlayStation 2 - Förbokning

Tekken Tag 549:-

Gran Turismo 2000 549:-

NHL 2001 549:-

Ridge Racer 5 549:-

Dead of Alive 2 549:-

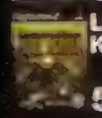
Fifa 2001 549:-

Knockout Kings 2001 549:-

Dynasty Warriors 549:-

Oddworld 549:-

Driving Emotion 549:-

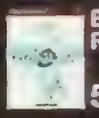

Legacy of Kain 549:-

Unreal Tournament 549:-

Metal Gear Solid 2 549:-

Offroad Thunder 549:-

Gundam 549:-


Eternal Ring 549:-

Den 24 November släpps (preliminärt) PS2. Då tillgången av maskiner kommer att vara begränsad bör du snarast förboka ett exemplar. Vår målsättning är som alltid att ha det lägsta priset i Sverige. Skulle priset ändras kommer vi att kontakta dig för en ny bekräftelse innan vi skickar ut din maskin.

DVD Fjärrkontroll 299:-

Multi-Tap 399:-

DualShock 2 349:-

Minneskort 8Mb 379:-

PlayStation 2 3.295:-

www.webhallen.com

PlayStation

Suikoden 2 379:-

Tenchu 2 399:-

In cold Blood 379:-

X-Men Academy 419:-

Parasite Eve 2 429:-

Tony Hawk 2 419:-

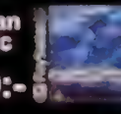
Koudelka 419:-

Spider-Man 419:-

Mike Tyson Boxing 419:-

Rayman 2 399:-

Martian Gothic 129:-


Grind Session 409:-

Final Fantasy 9 449:-

Front Mission 3 419:-

Wipeout 3 Spec. ed 249:-

Planet of the Babes 419:-

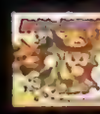
MINNESKORT 15 BLOCK	79:-
MINNESKORT 15 BLOCK - SONY	149:-
DUAL SHOCK - SONY	299:-
HANDKONTROLL - SONY	169:-
MULTI - TAP	238:-
RF - KIT	144:-
CHIP CARD	299:-
RGB - KABEL	118:-
MODCHIP OCH TILLBEHÖR	

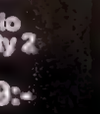
Nintendo 64 & Gameboy

Perfect Dark 549:-

Azure Dreams 319:-

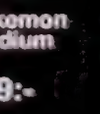
Pokemon Blå 299:-


Mario Party 2 549:-


Perfect Dark 399:-

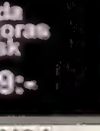
Pokemon Gul 299:-

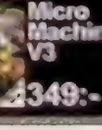
Pokemon Stadium 649:-


Metal Gear Solid 319:-

Pokemon Röd 299:-

Zelda Majoras Mask 549:-


Micro Machines V3 349:-


Tomb Raider 349:-

Road Rash - N64	199:-
Destruction Derby - N64	199:-
Rumble Pack - N64	168:-
Transfer Pack - N64	199:-
Expansion Pak - N64	299:-
Handkontroll Grå - N64	252:-
Minneskort - N64	199:-
Game Boy Color - GB	691:-
Action Replay Pro - GB	419:-

- 24 timmars leverans -

Adress: Fleminggatan 58 - T-Bana Fridhemsplan / Telefonorder: 08 - 673 60 01

TITEL:

DUCATI LIFE

ANTECKNING:

EN FARTFYLLD UPPLEVELSE MED ITALIENSK TOUCH. GENRE: RACING

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Racing
UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Attention To Detail
RELEASE DATUM:	December
FÄRDIGT:	70%

Ner med knät och så lutar vi lite åt höger för att komma igenom svängen ordentligt.

Ensam på vägen. Hoppas bara att det inte kommer någon mötande trafik i tunneln.

Det finns inte mycket som går upp mot en fartfylld thriller. Många anser att bästa sättet att färdas på är med motorcykel. Därför är det märkligt att det inte har gjorts något TV-spel som tar motorsporten på lika stort allvar som till exempel bilspelen *Gran Turismo* och *Gran Turismo 2*. Förhoppningsvis kommer Acclaims *Ducati Life* att fylla tomrummet.

När vi frågade spelets producent David Perryman vad vi har att vänta oss svarade han så här:

- *Ducati Life* är till skillnad från de flesta andra motorcykelspel väldigt realistiskt. Vi har enbart inriktat oss på Ducaticyklar och spelet är en hyllning till företagets historia. *Ducati Life* täcker hela eran, från 50-talet fram till idag.

De som någon gång har sett motorcykelracing i verkligheten vet att det är en väldigt dynamisk sport. Förarna måste känna sina motorcyklar utan och innan för att kunna kontrollera dem i hög hastighet. Detta verkar dock vara svårt att återskapa i TV-spel. Attention To Detail har darför lagt ner extra mycket arbete på spelkontrollen, och man kommer bland annat att kunna använda samma lutteknik som de riktiga förarna använder när de ska ta sig genom stora svängar utan att förlora så mycket fart. David Perryman poängterar dock att det inte handlar om någon simulator.

- Man ska komma ihåg att ett TV-spel trots allt är ett TV-spel. Blir det alltför realistiskt blir det tråkigt. Det galler att hitta den perfekta avvägningen.

Om Attention To Detail har lyckats med detta återstår att se. Spelet beräknas vara färdigt för realease någon gång till jul. Håll utkik efter mer nyheter om detta i kommande nummer. ■

Al Bickham

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Attention To Detail
NAMN:	David Perryman
POST:	Producent
BAKGRUND:	Davids första jobb var som producent på *Rollcage*. Han gjorde även uppföljaren *Rollcage 2*.
INSPIRATION:	Bortsett från motorcykelsport har *Gran Turismo* varit den största influensen. Hemsida: www. atd.co.uk

CITAT: **"*Ducati Life* täcker hela eran, från 50-talet fram till idag".**

TITEL:

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

ANTECKNING:

TILL ALLAS FÖRTJUSNING MOONWALKAR MICHAEL JACKSON IN I RINGEN

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Boxning
UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Midway
RELEASE DATUM:	November
FÄRDIGT:	60%

Det är ett under att afrofrillan håller formen efter den högern.

R*eady 2 Rumble*, ett av de roligaste spelen på PlayStation, ligger nu i hårdträning för en comeback senare i år. Precis som originalet så är *Round 2* ett arkadboxningsspel, med en massa tokroliga boxare. Detta är dock inte allt. Den här uppföljaren nöjer sig inte med att bara kopiera storebror, utan har flera nyheter att komma med.

Elva nya boxare finns i den nya titeln och det är en rejäl ökning från originalets tio, och bland nykomlingarna hittar vi bland annat basketspelaren Shaquille O'Neal, och tro det eller ej, Michael Jackson!

Midway är noga med att inga detaljer utelämnas och har därför gått över alla detaljer i spelet, så att allt känns nytt och fräscht. Designern Emmanuel Valdez berättar för PlayStation-Magasinet: "Vi har sett över alla animationer i spelet och det går mycket smidigare nu än tidigare. Utöver detta har vi också lagt till nya banor, till exempel ett operahus, ett kasino och en amfiteater.

Förutom kändisboxarna, så kan man valja mellan att spela som Wild Stubby Cooke, Freke E Deke, Freedom Brock och GC Thunder. När Midway ändå var i renoveringstagen, så såg de till att ge gamlingarna lite nya kläder, frisyrer och ibland helt nytt utseende. "Eftersom detta utspelar sig tre år efter att originalet släpptes, så kändes det relevant att göra ett rejält lyft utseendemässigt." säger Emmanuel.

Midway avslöjar att man fortfarande kan misshandla sin handkontroll för att få fram någorlunda resultat, men i den nya titeln kan man också använda sig av flera olika kombinationer och specialslag. För att balansera upp detta har Midway förlängt inlärningskurvan något, men nyborjarna kan alltså nöja sig med att hamra på bäst de vill till en början. Om du fortfarande känner dig osäker i ringen, så kan vi tala om att killen i din ringhorna ger dig goda råd under matchens gång.

För att ge spelet mera djup, så har utvecklarna skapat ett åttaspelarläge, där du kan turnera med polarna en bra stund. Utöver Tournament Mode finns även Rumble Mode och Championship Mode. När du väljer att spela i Championship Mode så får du naturligtvis träna upp dig innan match, så att du inte skämmer ut dig totalt.

"Varje karaktar kommer att ha en egen arsenal med minst tre speciella rorelser som är unika for dem." Emmanuel vill också varna de kansliga spelarna for vad något han kallar "oortodoxa attacker", och vi kan val alla anvanda fantasin och räkna ut vad detta skulle kunna innebara.

Hur tuff kan Michael Jackson vara som boxare? Emmanuel ger oss svaret "Hans rorelser är naturliga, och han är helt klart en av de tuffaste". ■

Lee Hall

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Midway
NAMN:	Emmanuel Valdez
POST:	Designer
BAKGRUND:	Emmanuel var med och skapade originalet *Ready 2 Rumble*.
INSPIRATION:	Gamla hederliga *Punch-out!* Var en stor influens, men även moderna spel såsom *Tekken* och *Soul Calibur*.

CITAT: **..."nybörjarna kan alltså nöja sig med att hamra på bäst de vill"**

TITEL:

I KORTHET

FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG TILL EN PLAYSTATION NÄRA DIG...

PRODUKTINFO:

HBO BOXING

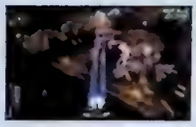
Acclaim • www.acclaimnation.com

Acclaim säger att deras kommande boxningsspel, som de visade upp på E3 redan i maj, kommer att släppas i september.

WORLD EQUESTRIAN GAMES

Midas • www.midas-interactive.com

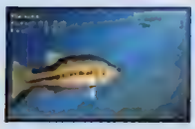
Tävla som en av de olympiska ryttarna på några av världens bästa hoppbanor. Spelet slapps i november.



RAY CRISIS

JVC • www.jvc.com

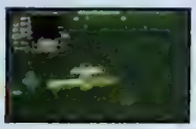
Ett gammalt hederligt shoot 'em up-spel med en del nyheter. JVC utlovar högklassig underhållning till ett rimligt pris.



ACTION BASS

Take 2 • www.take2games.com

Ett fiskespel med actioninslag som enligt planerna inte kommer att kosta mer än 150 kronor.



SUBMARINE COMMANDER

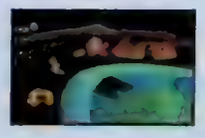
JVC • www.jvc.com

Det första PlayStation-spelet med ubåtstema. Det innehåller 20 uppdrag och beräknas kunna släppas i september.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

THQ • www.thq.com

THQ:s motorcrosspel innehåller 20 officiella tävlingar och stöds av toppföraren Ricky Carmichael.



FLINTSTONES BEDROCK BOWLING

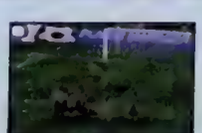
Ubi Soft • www.ubisoft.co.uk

Helt klart en het kandidat till titeln årets konstigaste spel. Bowling med familjen Flintstones låter dock onekligen ganska kul.

GERRY LOPEZ SURF RIDERS

Ubi Soft • www.ubisoft.co.uk

Stods av Gerry Lopez, en surflegend från 60-talet. Man tävlar på olika platser runt om i världen. *Tony Hawk's Skateboarding* på vatten? Vi hoppas det.



PLAYER MANAGER 2001

3DO • www.3doeurope.com

Utvecklarna på Anco gör sitt bästa för att leverera ett managerspel som kan mäta sig med de bästa i genren. Vi återkommer i ämnet inom kort.

MORTIMER THE CHICKEN

Crave • www.cravegames.com

I det här plattformsspelet spelar man som tuppen Mortimer. Hans framsta vapen är vingarna, näbben och tuppkammen. Vad annars?

Flinstones Bedrock Bowling

Kompisarna Fred och Barney dyker snart upp i Ubi Softs bowlingspel *Flintstones Bedrock Bowling*. Frågan är om de för en gångs skull ska lyckas hålla sams?

ÖVRIG INFORMATION

Sajter du bör kolla in...

Electronic Arts

www.ea.com

På den här hemsidan kan du skaffa dig en bra inblick i Electronic Arts kommande titlar. Varje vecka finns det även en liten artikel om ett av de kommande spelen.

Eidos

www.eidos.co.uk

Eidos hemsida innehåller bland annat ett arkiv över Eidos titlar, såväl nya som gamla. Den är även ett bra sätt att ta reda på det senaste om Lara Croft.

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören. OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfuskl se våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-445 50 50
KONAMI	08-428 87 90
PAN INTERACTIVE PUBLISHING	08-769 86 50
UBI SOFT	08-555 361 20
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00

How will you feel
when you win the Gold...

...apart from a slight
finger cramp?

Sydney 2000 ™©

12 Gruelling Events • 32 Countries represented • Great Multi-Player Fun • Olympic Mode • Arcade Mode
Coaching Mode • Authentic Locations • Official TV Commentary • Latest Motion Capture • Virtual Gym

THE Game of THE Games

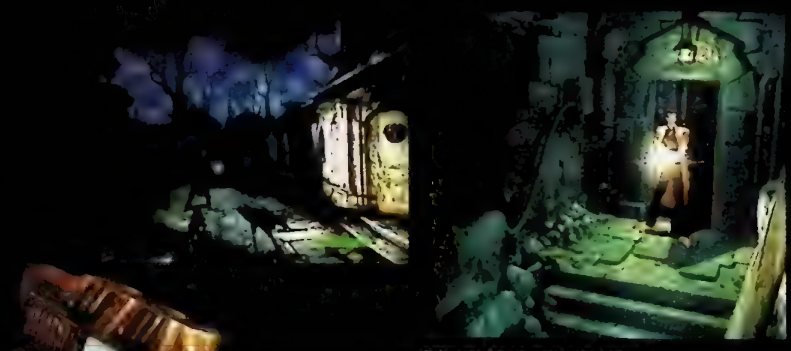
EIDOS
eidos.com

www.olympics.com

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: DarkWorks
Antal spelare: 1
Release: [illegible]

Alone In The Dark 4:

I EN MÖRK GRÄND NÅGONSTANS I PARIS HÅLLER EN STOR ONDSKA PÅ ATT UTVECKLAS. VETTSKRÄMDA TREVAR VI OSS FRAM I ETT MÖRKT FRANKRIKE...



Edward lyser med sin lampa.

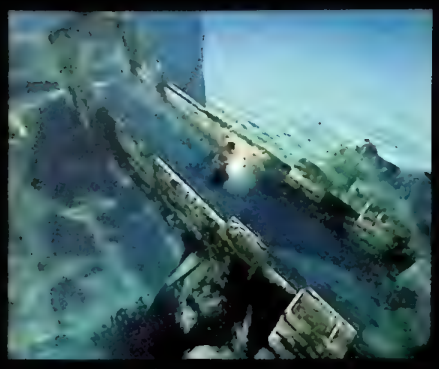
Ett svagt sken från en fackla lyser tillfälligt upp en mörk, viktorianskt dekorerad korridor med långa rader av dammiga gamla böcker. Ljuset fladdrar i rummet medan en ensam figur långsamt tar sig fram längs med mattan, letandes efter något föremål av intresse. Plötsligt ser vi hur en vanskapt varelse, som följt det svaga skenet, sätter fart mot vår fackelbärande hjälte, som inte har en minsta chans att försvara sig. När kameran zoomar ut, för att indikera hjältens död, är det redan tydligt att *Alone In The Dark 4* är det mest ambitiösa och nyskapande skräckgenren skådat sedan Racoon City terroriserades av zombies i *Resident Evil*.

Till en början kan *Alone In The Dark 4* se ut som en oorginell röra, med delar hämtade från både *Silent Hill* och *Resident Evil*. Men efter att ha spelat en stund tycker man annorlunda. Även om det bara är klart till 60% har utvecklarna DarkWorks, från Paris gjort ett spel med potential att höja standarden rejält i skräckgenren. När det kommer till spelbarheten känns det mesta igen. Man väljer en av två hjältar, går omkring i en stor byggnad och letar efter vapen och föremål som behövs för att avslöja de ondas avsikter. Men det finns en närvaro i *Alone In The Dark 4* som skiljer det från sina föregångare i skräckgenren – det smarta användandet av belysning betyder mycket för den kusliga atmosfären.

> **”Det finns en närvaro i *Alone In The Dark 4* som skiljer det från sina föregångare ”**

Alone In The Dark 4 lever verkligen upp till sitt namn, med alla sina svagt upplysta platser. Man är utrustad med en ovanlig vapenarsenal och en fackla som används till att lysa upp alla små hörn, för att kunna hitta användbara smycken, dreglande fiender eller en dold lysknapp. Det hela känns som ett avsnitt av *Arkiv X*, med mörka rum som bjuder på

The New Nightmare



Föreställ dig en skalbagge som kryper längs din rygg så förstår du känslan man får av att spela *Alone In The Dark 4*.

glimtar av okända faror som extra spänning. Det kanske låter som receptet på en katastrof, men det har en mycket övertygande effekt. Med extremt detaljerade miljöer och väldigt realistiska ljuseffekter ser *Alone In The Dark 4* ut att bli ett av de snyggaste spelen som någonsin gjorts till PlayStation.

Användandet av mörker är också mycket viktigt för spelets slagsmålssekvenser och utvecklingen av scenariot. Handlingen är ännu inte helt klar, men det ser ut att bli seriens hjälte, Edward Carnby, och en ny hjältinna, vid namn Aline, som kommer ha huvudrollerna. De får springa omkring i den stora byggnaden och dess gård, där det finns 140 platser att söka igenom. Resten av det inte helt färdiga scenariot baseras på en invasion av mörka krafter, som bara kan bekämpas med ljus. Det kommer alltså inte bara vara föremålsrelaterade pussel, som är så typiskt för genren. Snarare kommer det mest gå ut på att försöka hitta speciellt designade vapen, som skjuter ljusstrålar och kan ta kål på spelets monster.

Typiskt för skräckgenren är att man ska leta upp fienden och döda dem, och likadant är det i *Alone In The Dark 4*. Men med hjälp av monstrens originalitet och intelligens blir det ändå annorlunda. DarkWorks har jobbat med principen att man kan bli rädd för många olika saker – isolering, mörker och att bli förföljd är några bra exempel – och under spelets gång utforskas noggrant alla sorters rädsla. Den dystra känslan som hela tiden återkommer är det tydligaste exemplet medan monstrenas varierande beteenden har en mer chockerande effekt, som också är viktig för spelets taktiska element. Till exempel är några av varelserna blinda, men har istället extremt bra hörsel och märker därför minsta lilla ljud man ger ifrån sig. Andra fiender känner sig hotade av ljus och stöts bort av strålen. Det gör att spelets action får flera dimensioner, så att spelaren slipper stå och bara slåss, om och om igen.

Spelet blir ännu mer levande med hjälp av de två karaktärernas separata, men sammanlänkade, handlingar. Det finns inte några särskilda fördelar med att välja antingen den manliga eller den kvinnliga karaktären, men när spelet börjar släpps Edward av vid byggnadens huvudingång medan

Det här är bara en av alla de avskyvärda varelserna som gömmer sig i Alone In The Dark.

Ibland är det nog lika bra att inte ha någon fackla, så man slipper få veta vad som gömmer sig därinne.

Till och med stolar blir laskiga under såna här omständigheter.

Aline hamnar på taket. Det leder till att spelet får olika pussel och ett extra lager med action. Dessutom får DarkWorks visa upp ett riktigt smidigt kommunikationssystem mellan de två hjältarna. Man trycker på L2 för att kontakta sin kollega och be om råd. Och det finns olika inbyggda svar i olika delar av spelet. Man kan kontakta Edward och få ett riktigt glatt svar, men lika gärna kan man råka anropa honom just när han blir överfallen av monster och då bli ombedd att höra av sig senare.

Dessutom har DarkWorks slängt in åtta extra karaktärer för att utveckla handlingen, som redan från början var mycket oförutsägbar. Den uppfinningsrika mixen av musik och ljudeffekter går inte heller av för hackor. Det mesta tyder på att *Alone In The Dark 4* har potentialen att bli det allra bästa spelet i skräckgenren.

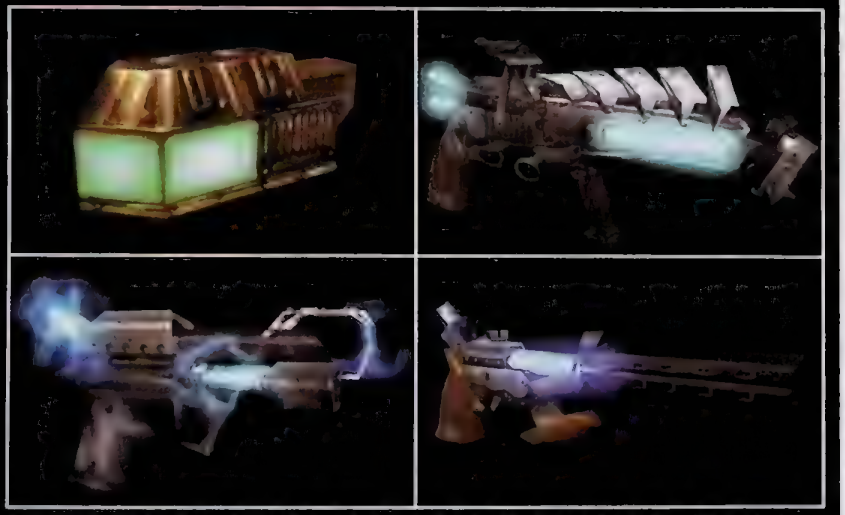
Det kanske inte alltid är så originellt (användbara föremål lyser misstänkt likt de i *Resident Evil*), men spelet lyckas bygga upp spänning och det baseras både på chockeffekter och smart spelbarhet. Även om DarkWorks använt en del gamla idéer så bryter de också några traditioner. Karaktärerna rör sig helt fritt, till skillnad från *Resident Evil* och dess ganska begränsade rörelsesystem. Och monstrenas tydliga artificiella intelligens är mycket bra.

Det återstår att se om DarkWorks kan sätta ihop de olika idéerna till ett sammanhängande spel med bra flyt. *Alone In The Dark 4* kanske inte tar ett stort steg framåt, men med en smart handling, en klassisk kamp mellan det goda och det onda, mycket taktikspel och gott om chockeffekter ser det ut som det är dags att bli mörkrädd igen. ■

Steve Merrett

HÅLL UTKIK EFTER...

LÄSKIGA SAKER I MÖRKRET



Som namnet antyder spelar *Alone In The Dark 4* på allas rädsla för mörker. Edward och Aline är båda från början beväpnade med varsin fackla, som de använder för att hitta viktiga föremål i varje rum. Några rum är kolsvarta medan andra är helt, eller delvis, upplysta. Men andra delen av spelet tar med våra hjältar till en kall och fuktig, organisk värld, under jorden. Där ska man komma ihåg att man alltid kan vänta sig en överraskning när man kommer till ett mörkt område. Man har ett antal ljusbaserade vapen som inte bara lyser upp rummen, utan också dödar de flesta monster.

PSM TYCKER

PLUSPOÄNG

- Fantastisk grafik
- Varelsernas artificiella intelligens är exakt

MINUSPOÄNG

- För likt *Resident Evil*
- För enkla pussel
- För mörkt kanske...

VÅRT STALLTIPS

Har potential att bli det snyggaste skräckspelet hittills. I grund och botten är det ett väldigt traditionellt arkeväventyr, men dess nervkittlande framställning och det saarta användandet av ljud gör spelet till en mycket speciell upplevelse.

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: N Space
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: September

Duke Nukem: Land Of The Babes

DUKE NUKEM ÅTERVÄNDER MED FLER EXPLOSIONER OCH LÄTTKLÄDDA DAMER

Många spel förändras ordentligt under den slutliga delen av utvecklingen. Vi får verkligen hoppas att *Duke Nukem: Land Of The Babes* gör det. Versionen som PSM spelat innehåller både grafiska buggar och krångel med spelbarheten som måste fixas till innan det släpps.

Det utspelas någon gång i framtiden, när en utomjordisk ras har invaderat jorden. De har utrotat männen och förslavat kvinnorna för att skapa en blandras. Några kvinnor som flytt bildar "The United Babe Resistance" (Förenade Brudars Motståndsrörelse), men blir tvungna att ropa på hjälp när utomjordingarna utvecklar ett förödande vapen. Uppenbarligen behöver de hjälp av en man, för de är ju bara tjejer. Hur skulle de kunna slåss ordentligt när de bara går omkring och skakar på sina bröst? Ja, ni fattar. Det är dags för *Duke Nukem*, den ultimata machoidioten. Han viftar med sina vapen och drar dåliga skämt om vartannat. Man styr honom genom 23 nivåer fyllda av grisiga fiender och en och annan gorilla. Det finns många olika vapen, allt från kastknivar till stora granatkastare i detta tredjepersons 3D-actionspel. Det finns till och med undervattensbanor, men sorgligt nog hänger sig vår förhandsversion varje gång Dukes huvud hamnar under vattenytan. Vi får vänta på den färdiga versionen innan vi får se hur det fungerar.

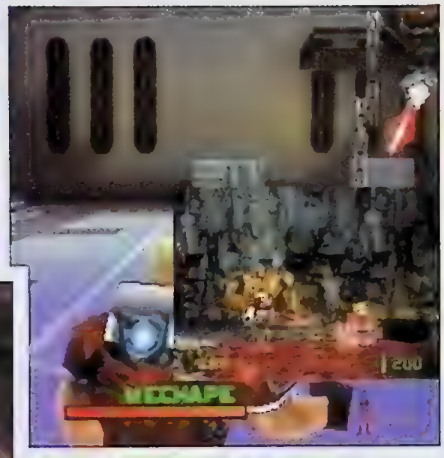
Det är det gamla vanliga konceptet från den kontroversiella *Duke Nukem*-serien som gäller: den vanliga kombinationen av tunga vapen, blod, halvnakna kvinnor och Dukes aldrig sinande repertoar med sexistiska kommentarer. Det är ett koncept som fungerat förut (de två tidigare spelen har fått 8/10 respektive 9/10), så Infogrames har satt sin tillit till den gamla spelmotorn och den gamla grafiken.

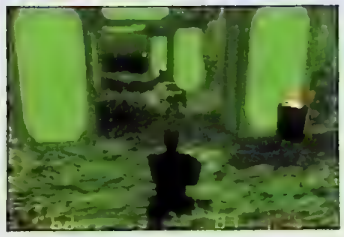
Det finns gott om problem med spelbarheten och spelkontrollen måste fixas till, och det fort, om man överhuvudtaget vill komma i närheten av föregångarnas betyg. Inte ens de allra enklaste rörelserna går att utföra utan att få problem. Vid ett tillfälle på första banan stöter man på några hinder och får ändra kurs, trots att man ska färdas rakt fram. Vidare innebär den dåliga kollisionsdetektorn att man bara behöver snudda vid en motståndares vapen med sina kulor för att skada dem. Och problemet med flirtande tjejer i ett konsolspel är att grafiken tenderar att få dem att se ut som tjocka transvestiter med konstgjorda bröst. Duke Nukem skiljer sig inte från något annat spel på den punkten, men de som gillar genren kommer utan tvekan bli glada över att få använda en jetpack och de numera obligatoriska röntgenglasögonen. När versionen för vår recension kommer kan ni lugna er med att kunna se vad vi ser... ■

Lee Hall

Kvinnorna har förslavats och gamla gode Duke rycker ut för att "rädda" dem.

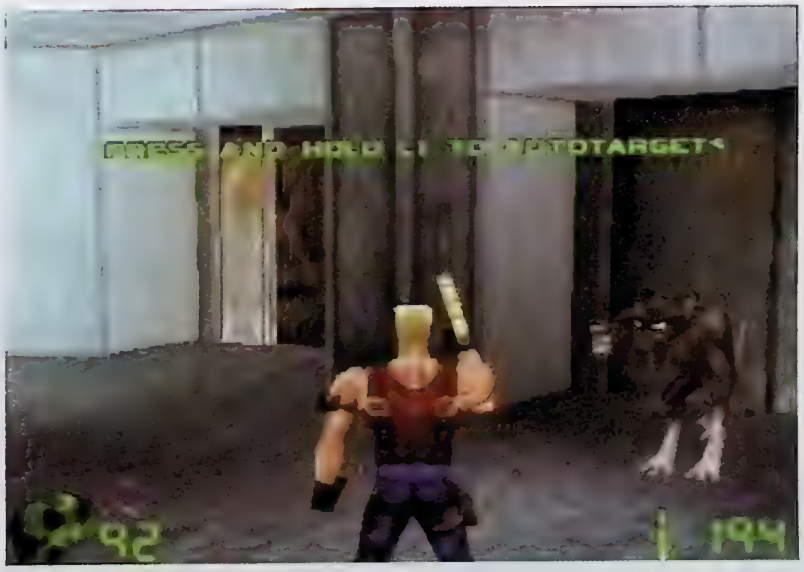
Det är gott om kvinnor – de påminner i alla fall om kvinnor – som plastikopererats ett par gånger.





HÅLL UTKIK EFTER...

VAPENBÄRANDE RÅTTOR



I framtiden kommer dessa vidriga gnagare kunna skjuta med tunga vapen på mål som rör sig, till exempel vår kära gamla Nukem. De är dessutom 180 cm långa, så det kan bli svårt att använda råttfällor.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Death Match Mode
- Stora vapen
- Kvinnor

MINUS POÄNG

- Dålig spelkontroll
- Ojämn grafik
- Tragisk sexism

VÅRT STALLTIPS

Spelet förlitar sig helt på sina föregångare, så ni kan förvänta er likadan grafik och spelbarhet som i de tidigare spelen. Om förhandsversionen är något sånär lik det slutgiltiga spelet kommer det att se riktigt omodernt ut när det släpps.

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Delphine
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: September

Moto Racer World Tour

LERAN STÄNKER OCH DÄCKEN RYKER I SONYS NYA MOTORCYKELSPEL

Ha på dig vad som helst, bara det är läder. Man kan designa sina egna kläder och köra med dem både utomhus och inomhus.

Välkommen till en värld med otroliga jättehopp och halsbrytande hastigheter. Motorvärlden är fylld av spänning och omöjliga tricks för riktiga våghalsar. Att köra motorcykel kanske inte hör till vanligheterna bland oss dödliga människor, men det kan inte finnas någon som inte stirrat i förundran på de där motortävlingarna, med dess leriga arenor och tokiga förare.

SCEE har försökt proppa in så mycket action och så många grenar man bara kan i *Moto Racer World Tour*. Man kan tävla på utomhusbanor och försöka vinna VM i 250cc, eller inomhus i med hjälp av 125-kubikare. Sedan kan man pröva båda två, med delad skärm i tvåspelarläget. Man kan också använda 500cc-motorcyklar, köra i trafiken, vara med i försöksrace för motorcyklar, köra mot varandra i Dragster Mode och till och med utföra högoktaniga stunttricks i grenen Freestyle. Tyvärr kunde man inte göra någon av de sakerna i den förhandsversion vi fått spela.

Av tradition har det största problemet med motorcykelsimulatorer varit misslyckandet med att spegla cyklarnas verkliga fysik. Därför måste man berömma Delphine för att de försökt göra fordonens rörelser så verklighetstrogna som möjligt. Det är en mycket svår balansgång eftersom motorcyklar är så ostadiga. Att försöka göra en simulator som *TOCA* (där all kontakt med gräset får en att slira och hamna på sista plats) vore meningslöst, det blir bara onödigt svårt. Förhoppningsvis kommer *MRWT:s* modiga försök att precis hålla sig på rätt sida av gränsen, mellan realism och frustration, att lyckas.

Kör man 250cc går det väldigt snabbt och, att döma av det vi sett, verkar spelarens egen motorcykel vara superladdad, jämfört med de slöa, strömlinjeformade datamotståndarna. Med så många kraftiga motorcyklar verkar *Moto Racer World Tour* riktigt lovande – många olika typer av banor och mängder av fordon tyder på att det kommer bli ett halsbrytande bra spel. ■

Lee Hall

> **”...försöker att hålla sig på rätt sida av gränsen mellan realism och frustration”**

HÅLL UTKIK EFTER...

OTROLIGT ABRUPTA KRASCHAR

Om man flyger in i en vägg i 278 km/h tror man att man ska resa ner till andra plats. Men i MRWT kastas man istället in i en barriär och gör sedan en elegant volt.

PSM TYCKER

POÄNG

- Licensierade banor
- Mängder av valmöjligheter
- Spektakulära krascher

POÄNG

- Inte så snyggt
- Ryckig styrning
- Det behövs fler bonusföremål

VÅRT STALLTIPS

De snabbare tävlingarna på utomhusbanorna kombinerar lite för mycket kraft med lite för lite kontroll. Vi får hoppas att det jämnar ut sig till den slutliga versionen av *Moto Racer*. Då kommer det bli lika utmanande som det är fartfyllt.

Utgivare: SCEE
Utvecklare: SCEE
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: September

Team Buddies

DET KANSKE SER GULLIGT UT, MEN SCEE:S TITEL SENASTE ÄR ETT ACTIONBETONAT PUSSELSPEL MED MÅNGA FULA ORD

Ibland blir männen och kvinnorna som producerar TV-spel tvungna att fatta riktigt svåra beslut. De behöver ofta kreativa lösningar till sina problem och besluten de fattar avgör huruvida de kommer få bra eller dåligt rykte. *Team Buddies* erbjöd ett sånt problem.

Spelet, som är ett modigt försök att göra ett actionpussel, kan verka inriktat på yngre spelare. Men för att locka den äldre publiken lade utvecklarna in ett antal svordomar. Då slapp de rita om de gulliga karaktärerna och miljöerna, som är mycket snygga, och fick en garanti för att *Team Buddies* åtminstone skulle uppmärksammas för sin åldersgräns. I alla fall av folk som fyllt 18 år. Svordomarna ger spelet en barnslig känsla, men tillsammans med alla internskämt och lättsinniga mellansekvenser kan det vara ganska underhållande. Svärandet passar handlingen också – stammarna är osams och har fördärvats, genom upptäckten av potentiellt destruktiva vapen.

Man spelar med en av stammarna och man måste samla lådor som släpps från luften. Det är fiender som flyger omkring och släpper ner dem för att underhålla en TV-publik som följer allt i direktsändning. Man ska sedan lägga röda och blåa lådor på en byggplatta i olika kombinationer. Då konstruerar man soldater, vapen och fordon, som hjälper dig genom de 64 uppdragen. Man kan samla på allt från Uzis och gevär till karatemästare och stora pansarvagnar.

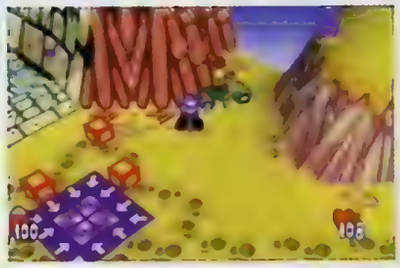
Uppdragen har en otrolig bredd. Man kan få tömma ett område på fiendestammar för att i nästa stund försöka rätta till upp-och-ner-vända soptunnor. Kombinationen av de gulliga uppdragen (man kan även få ta tillbaka stulna cyklar och eskortera Rödluvan genom skogen) och det faktum att man

> **”Stammarna är osams och har fördärvats, genom upptäckten av destruktiva vapen”**

kan skjuta sina motståndare från en pansarvagn gör spelet väldigt brett och väldigt underhållande. Synd bara att dess universella natur måste kompromissas med åldersgränsen.

Systemet med byggplattorna behöver fortfarande utvecklas lite, men möjligheten att, med hjälp av delad skärm, kunna spela flera samtidigt kan göra det till ett klassiskt spel. Håll ögonen öppna efter en recension. ■

Lee Hall



Team Buddies **går i det stora hela ut på att samla lådor. När block har byggts upp till stora enheter kan man antingen göra nya mannar eller en mängd farliga vapen.**

HÅLL UTKIK EFTER...

EN OCH ANNAN Y-FRONT

I tvåspelarläget kan man välja att spela naken, vilket betyder att de små filurerna springer omkring i bara kalsonger. Man kan också välja att spela i fotbollskläder om man vill.

PSM TYCKER

POÄNG

- Modig grafik
- Beroendefrankallande
- Humor

POÄNG

- Åldersgräns
- Ingen större livslängd
- Svordomar

VÅRT STALLTIPS

Vi har varnat er. *Team Buddies* är roligt och ser gulligt ut, men språket är inte vackert. Man får höra den ena svordomen efter den andra. Det är inte något stort eller intelligent spel, men det kommer pratas mycket om det.

Utgivare: Activision
Utvecklare: Neversoft
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: September

Tony Hawk Pro Skater 2

TONY OCH HAWK. TVÅ ORD SOM TILLSAMMANS STÅR FÖR SMÄRTA, NÖJE OCH BEROENDE

Det finns hur många halsbrytande trick som helst att utföra och de har alla lustiga namn.

Om man slänger en vanlig människa fem meter upp i luften kan man vänta sig en olycka när han/hon landar. Det var alltid ganska smärtsamt att titta på *Tony Hawk's Skateboarding*, när det oundvikliga mötet mellan ansikte och betong inträffade. Men om det första spelet lockade fram tankar på plåster och värktabletter, så vågar vi knappt skriva hur det känns att spela *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Det är läskigt.

Nu för tiden ramlar man inte bara av och slår i marken. Misslyckas man med tricket nosegrind får man förbereda sig på ett fälla några tårar när man slår sig mellan benen. Träffar man kanten ifrån en underlig vinkel hörs det ett otäckt knak när spelaren slår rakt ner i marken och bryter ett par ben. Det gör riktigt ont att titta på.

Det är inte det enda i *Tony Hawk's Pro Skater 2* som man ändrat på. Den största förändringen är sättet man kan kombinera flera trick för att få enorma mängder poäng. Det finns nämligen ett nytt, väldigt viktigt trick med i detta spel – The Manual. Det är i grund och botten bara en liten rullning (eller en Endo, om man vill använda nosen på sin skateboard) som, om man är tillräckligt duktig, kan användas för att länka samman kombinationer mellan ramper och räcken. Tänk er själva: ta några poäng i half-pipe, olla över kanten, gör en Manual längs räcket och grinda ner. Det är ett effektivt sätt att bara ta poäng medan man åker framåt. The Manual gör det roligt att lära sig nya nivåer, eftersom man börjar tänka på vilka sorters trick man kan kombinera för att få högre poäng.

Den tidiga version vi spelat visar hur smidigt det nya spelet är och även hur snygg och fräsch grafiken blivit. Neversoft har på något sätt gjort sig av med den dimmiga känslan som överskuggade det första spelet och gjort det hela mer levande och pulserande. Banorna ser storslagna ut – särskilt är skateboardparken Marseilles riktigt snygg. Man åker i solnedgången, himlen har underbara färger och hela parken känns som ett drömlandskap. Helt fantastiskt. Skateboardåkarna är också mer detaljerade. När man skapar sin egen spelare kan man ändra på det mesta: ansikte, kläder, skor. Varför inte klä honom i ett par rosa Reebokskor? Undrar just vad Tony skulle tycka om det.

En briljant uppfinning i *Tony Hawk's 2* är funktionen Track Editor som innebär att man kan göra sina egna banor. I princip allt som finns i spelet (skålformade banor, ramper, half-pipe-banor, etc) kan användas i Track Editor. Det är riktigt roligt att använda det eftersom man kan se sin bana utvecklas i alla möjliga 3D-vinklar och pausa byggandet när som helst, så att man kan provåka. Det ger nästintill oändliga möjligheter att skapa enorma trickområden och man kan som sagt se till att de fungerar medan man bygger. Man kan även ha en park runt sina egna banor. De byggs speciellt för att passa en själv och det är perfekt om man vill imponera på sina polare när de kommer förbi.

Ärrade veteraner kommer glädjas åt att spelet har ett helt nytt Career Mode. Det påminner om det förra spelet, med mängder av hemliga tejper och speciella föremål att hitta på banorna. Man kan också tjäna en massa pengar på att göra snygga trick. Det är ett perfekt sätt att tidigt uppgradera sin bräda – hoppa in på en bana, göra några häftiga trick, tjäna lite pengar och gå och spendera dem. Det är ju trots allt lättare att klara av utmaningarna om man har en bra bräda.

Det verkar bli ett riktigt höjdarspel. *Hawk* ser ut att kunna ta oss med storm. Om det slutgiltiga spelet bara är i närheten av att vara lika bra som förhandsversionen så blir det ett verkligen bra spel. Vi väntar med spänning med bräda och hjälm i högsta högg. ■

Al Bickham

Du kan samla många poäng genom att hoppa över taxibilar. Glöm inte hjälmen!

HÅLL UTKIK EFTER...

PLATSER FÖR MONSTERTRICK

Vissa platser har designats för att man ska göra fantastiska tricks på dem och få otroliga poäng för det. Ett sånt ställe är Marseilles Skate Park – ta fart, gör ett par trick och förbered dig på att bli världsberömd.

PSM TYCKER

+ POÄNG

- Nya trick
- Förbättrat utseende
- Baneditor

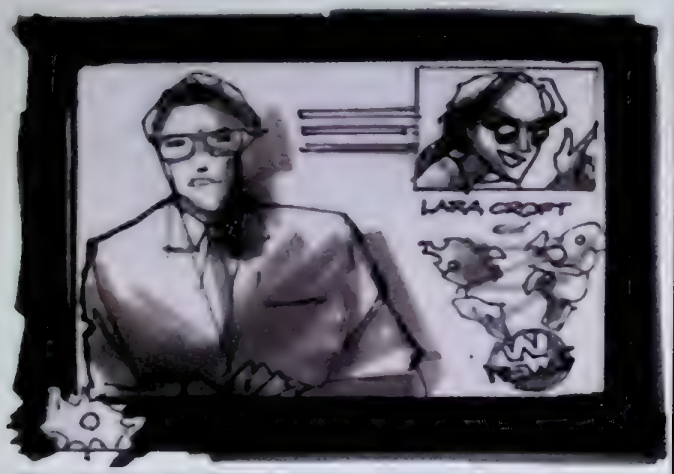
– POÄNG

- Ganska likt originalet
- Och...
- ...det var nog allt!

VÅRT STALLTIPS

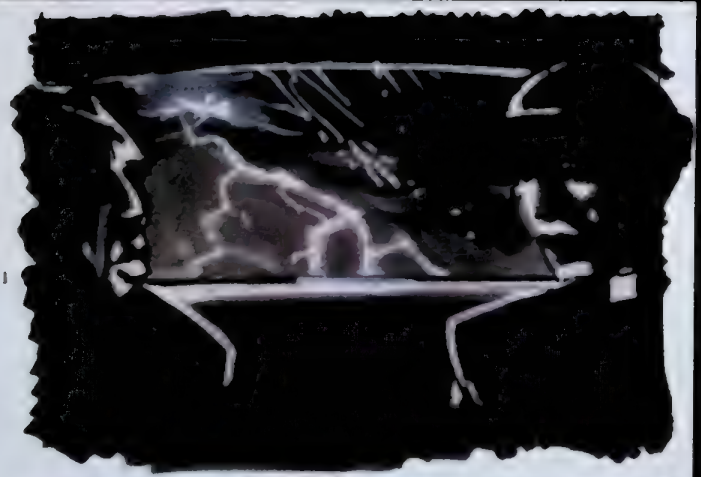
Det kanske verkar svårt att förstå, men *Tony Hawk's Pro Skater 2* kommer nästan helt säkert bli bättre än originalet. Med flera nya valeöjligheter, förbättrad grafik och hur många halsbrytande trick som helst kommer det bli otroligt bra.

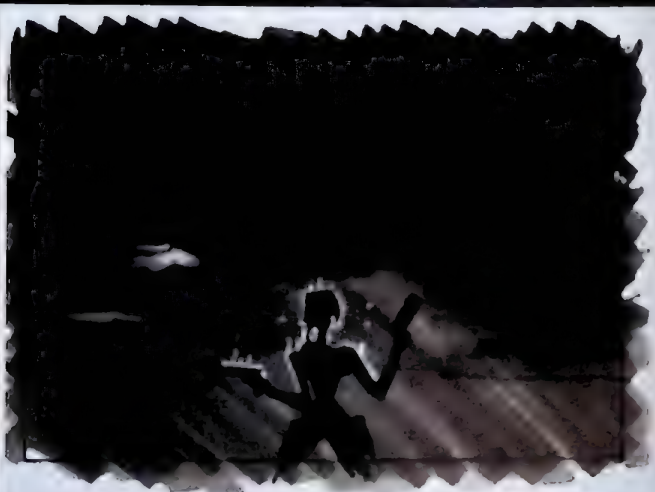
Acclaim® & ©2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Vanishing Point® & Clockwork Games® © 2000 Clockwork Games Ltd All rights reserved. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

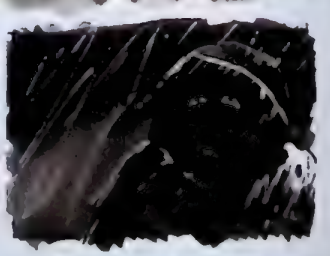


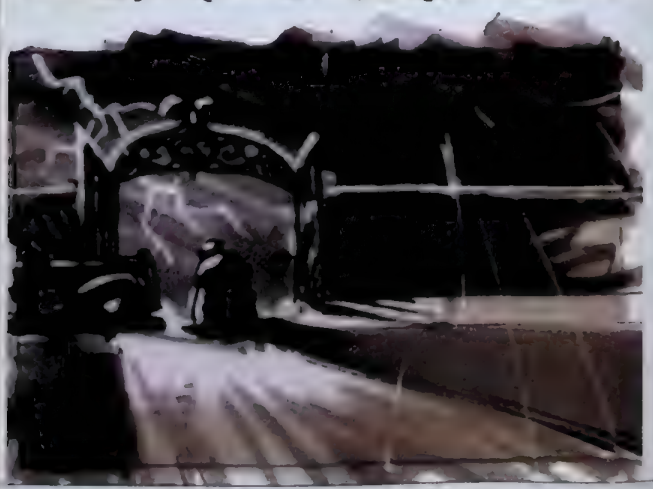
LEVER FEMMAN?

LEVER HON? ÄR HON DÖD? OM NU SÅ ÄR FALLET –HUR ÄR DET DÅ MÖJLIGT FÖR HENNE ATT TASSA OMKRING I EN TAJT CATSUIT? PLAYSTATION-MAGASINET BESÖKTE CORE DESIGN FÖR ATT TA REDA PÅ FAKTA OM LARAS FEMTE ÄVENTYR, *TOMB RAIDER: CHRONICLES*, OCH OM HENNES PLAYSTATION2-DEBUT.









Lara Croft är död. Eller åtminstone så gott som. I slutet på förra årets *Last Revelation* lämnades Lara att dö under en hög av stenar i ett gravvalv i mörkaste Egypten. Hur mycket Prozac som helst skulle inte kunna rädda PlayStations största ikon genom tiderna. Hon fastnade som bekant i Temple Of Horus under en jättepyramid, och detta skulle bli hennes sista viloplats. Vila i frid Lara Croft.

Detta skulle antingen kunna vara nonsens eller 110 procent kommersiellt självmord. Det finns väl ingen chans i världen att Core Design skulle ta död på legenden som funnits med på över 300 tidningsomslag, sålt platina i badhanddukar, och, viktigast av allt, varit huvudperson i ett fantastiskt spel som sålt över 14 miljoner exemplar. Herregud, kvinnan ska ju medverka i en spelfilm! Vi har länge väntat på att få höra att Lara tog sig ut ur gravkammaren med hjälp av en tandpetare eller vad som helst. Måhända att hon lider av minnesförlust och lever ett stillsamt liv på landsbygden, men hon skulle ju leva i alla fall! Vi fick till slut reda på fakta, men inte vad vi hade väntat oss... Det skulle bli ett nytt *Tomb Raider* för PlayStation, men Core var mer hemlighetsfulla och lågmälda än någonsin vad gällde publicitet kring den nya titeln. Den nya Lara-modellen Lucy Clarkson var med på E3-mässan, men spelet ▶

Lara har fått en ny läcker outfit som vi får se i en av nivåerna från det nya spelet. Lara ser bättre ut än någonsin.

SPELFILMER, SPEL OCH VIDEO

JA, JA, VI VET ATT ANGELINA JOLIE SPELAR LARA, MEN VAD HÄNDER MER I FILMEN?

Cores Adrian Smith säger att Angelica Jolie är perfekt för rollen. Hon har vunnit en Oscar för sin rollprestation i filmen *Förlorade år*, och ska nu alltså gestalta Lara Croft i *Tomb Raider: The Movie*.

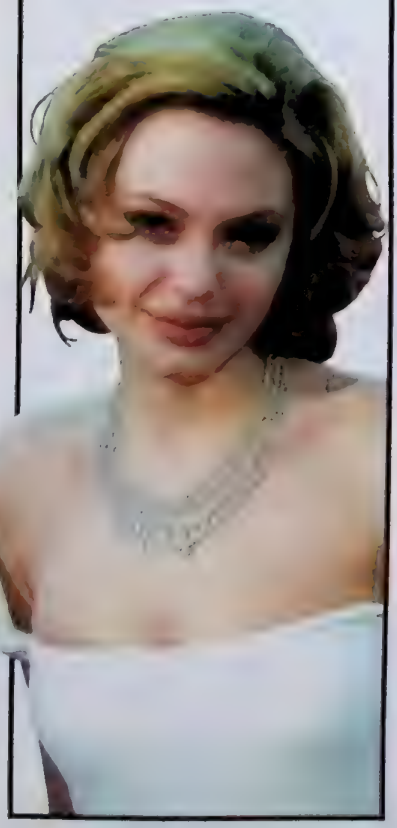
"Hon har helt levt sig in i rollen och sedan sex veckor tillbaka har hon legat i hårdträning. Hon har inte bara hoppat bungyjump, utan tränar även med marinsoldater och lär sig att hantera vapen."

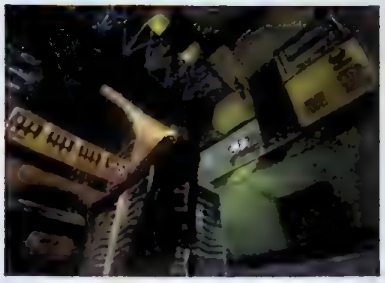
"Just nu filmar de i Pinewood, i den gamla Bondstudion. Ett par hundra personer har anställts för att bygga upp Croft Manor, och detta har tagit drygt fyra veckor."

"Manuset i sig är väldigt bra och det är baserat på ett av Laras uppdrag i *Indiana Jones*-stil."

Filmen är inte bara karaktären Lara trogen, utan man har arbetat med Core på många andra punkter."

"De har tillsammans med oss tittat på tidiga sketcher från spelet, så att de har kunnat bilda sig en uppfattning om vad för slags atmosfär som ska eftersträvas. Vissa saker har vi inte varit helt nöjda med, men det har omarbetats så att alla gillade det. Filmen i sig är väldigt ambitiös och det finns bland annat en häftig jakt runt London och andra spännande moment som jag tror att publiken kommer att älska."





fick vi inte se något av, och inte heller fick vi några fakta om vad som var nytt med den kommande titeln, vi fick bara reda på några detaljer om en bonuscd med några gamla banor som skulle skänkas till publiken. Något var i görningen, och var fast beslutna om att ta reda på vad. Hon måste ju leva! Eller?

Både ja och nej. Precis som vi sagt tidigare så kommer *Tomb Raider: Chronicles* att ges ut i november, men denna gång får vi inte se vår hjältinna Lara mer än i återblickar. Hur skulle hon annars kunna medverka i ett spel som till stor del handlar om hennes begravning.

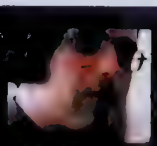
"Allt kanske bara har varit en ond dröm och Lara kanske vaknar snart. Hon slog säkert bara huvudet i badkarskanten eller något".

Adrian Smith påminner oss om hur det var i *Dallas* när Pamela Ewing hittar Bobby medvetslös i duschen och vi får reda på att alla säsongens avsnitt har varit en dröm. Smith småskrattar lite och hoppas att få slippa hatbrev med förtvivlade spelare som sörjer Lara och förbannar utvecklarna för att de tog kål på henne. Det finns inget sätt att göra något ogjort, och Lara är oåterkalleligen död och snart begraven.

"Vi lämnade *Tomb Raider: The Last Revelation* hängande på en skör tråd med Lara som var fast i en otäck grav-

"VI BLEV INTE ÖVERLYCKLIGA DIREKT..."

OM NI TRODDE ATT VI VAR ÖVERNASKADE ÖVER ATT LARA SKULLE ÅTERKOMMA EN FEMTE GÅNG TILL PLAYSTATION, SÅ KAN MAN KNAPPAST FÖRESTÄLLA SIG HUR ÖVERNASKADE UTVECKLARTEAMET BLEV. VI TOG EN ÖL, OCH ETT REJÄLT SNACK MED KILLARNA SOM GJORT SPELET MÖJLIGT.



ANDREA CORDELLO
"Kartor, banor, grafik och sånt."

MARTIN GIBBINS
"Första programmerare, fiskar, gator, animationer."

RICHARD MORTON
"Kartdesign, bandesign i alla *Tomb Raiders* titlar."

ANDREW SANDHAM
"Ansvarig för marcus och design."

DEL GLICHRIST
"Programmerar spelmotor och andra tekniska pryttar."

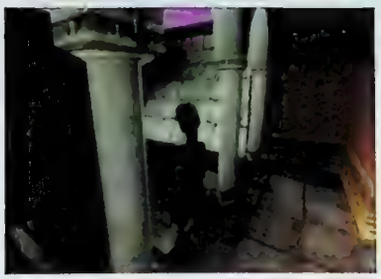
PHIL CHAPMAN
"Har hand om animationerna till skurkarna och sånt."

ALEX DAVIS
"Programmerare på PC- och Dreamcast-versioner. Är bara här för att få gratis spritt."

PETE CONNOLLY
"Musiker och kan jag få en bil ol tack?"

TOM SCUTT
"Artificiell intelligens och programmerar alla fulingar."

JOBY WOOD
"Jag bygger och designar banor."



Lara tar sig till operahuset i Rom i den första av spelets fyra nivåer.

kammare, och vid det laget var det ingen som egentligen visste huruvida hon levde eller var död", säger Smith. "Vi kommer att fortsätta lite på samma tema i *Tomb Raider: Chronicles*. Det handlar om att låta spelaren spela äventyr som de inte ens visste om fanns, och detta kommer att visa alla hur länge Lara faktiskt har funnits med."

"Spelet börjar med att familjen börjar förbereda för Laras begravning. Hennes kropp har ännu inte återfunnits, och ingen kan tänka sig att hon skulle ligga begraven under en stenhög i en gammal gravkammare. Vi vill skapa en filmisk atmosfär med scener där begravningen förbereds på familjen Crofts ägor, Croft Manor, där Lara växte upp. Spelarna har sett huset flera gånger ▶

ÖNSKAR VI VAR HÄR:

DE FYRA PLATSER VI KOMMER ATT BESÖKA TILL MINNE AV LARA CROFT ÄR ROM, RYSSLAND, IRLAND OCH INDUSTRIAL TOWER BLOCK . HÄR KOMMER EN GUIDAD TUR...

Nivå ett: Rom

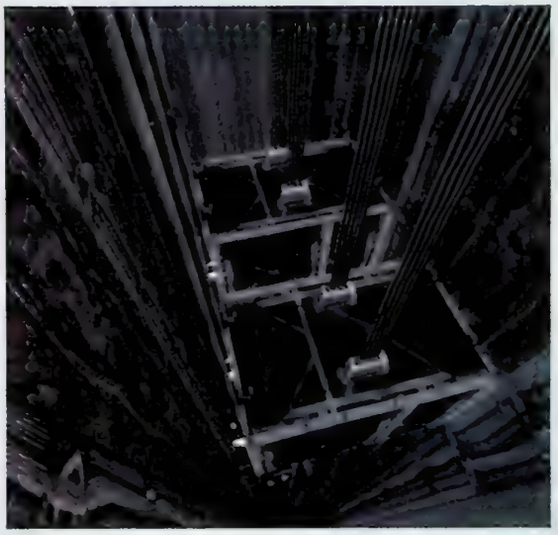
Efter begravningen, så beger sig några av de sörjande till Laras arbetsrum. Winston (Laras butler), Jean-Yves (Laras franska arkeologpolare), och Fader Dunston som höll i begravningsceremonin börjar prata gamla minnen och Winston plockar upp Philosopher's Stone och berättar att Lara fick den när hon var på uppdrag i Rom för länge sedan. Den här banan börjar i operahuset i Rom där Lara, iklädd en slinkig klänning, ska möta Larson och Pierre (killarna från det första *Tomb Raider*), och köpa stenen av dem. Äventyret går sedan längs Roms mörka bakgator.

Nivå två: Ryssland

Vännerna fortsätter att tala om den unga hjältinnan och får syn på en bild av en tysk ubåt från andra världskriget. Jean-Yves avslöjar att båten hämtade ett mytomspunnet spjut (spjutet som sägs vara det som genomborrade Jesus), och fört det till Tyskland. Båten hade exploderat och spjutet försvann under mystiska omständigheter. Plötsligt får man se bilder på Lara och Jean-Yves iklädda polarkläder på väg till Murmansk, Ryssland, fast beslutna om att finna det mystiska spjutet.

Nivå tre: Irland

Det är en diabolisk, mörk natt. Plötsligt går åskan och en blixt gör så att alla lampor i huset slocknar. Winston blir nostalgisk och vill dela med sig av sina minnen från den gång då Lara bara var en osnuten tonåring och bodde tillsammans med Winston och Dunston ute på Conussie, den gamle butlerns hem. Lara upptäckte att det var något som inte riktigt stämde ute på någon av ödarna runt det stora huset. Winston och Dunston kunde inte tala om vad det var, så Lara tog saken i egna händer och for ut till ön för att söka sanningen.



Nivå fyra: Tower Block

Åter till de gamla stötarna i Laras arbetsrum. Winston lyfter på ett dammigt gammalt lakan och hittar en iris. I samma ögonblick som den vackra stenen lyser upp rummet, så får vi se bilder på Lara när hon smyger omkring på Von Coy Industries område och söker allsköns hemligheter. Hon har på sig en sexig åtsittande dress, som sig bör på spionuppdrag (tänk lite *Metal Gear Solid*, och sexiga Zeta Jones i *Entrapment*). Lara har fullt upp med att försöka ta sig in i byggnaden samtidigt som hon är tvungen att ducka för laserstrålarna som skulle avslöja henne.

Så, hur kände ni inför att tillverka ännu ett Tomb Raider?
RM: Vi blev inte överlyckliga direkt.
MG: Extremt förbannad. Ännu ett *Tomb Raider* kändes omöjligt. Teamet innan oss gjorde de första två, och de kunde inte tänka sig att göra ett till. Efter det gjorde vi vårt yttersta i två spel, och att sedan få veta att vi skulle göra ett till kändes som en mardröm

Men hur som haver, så skulle ni tvunget göra ett till spel, och dessutom göra det bättre än tidigare. Vad kan man mer hitta på när man tror att Lara har gjort sitt på konsolen?

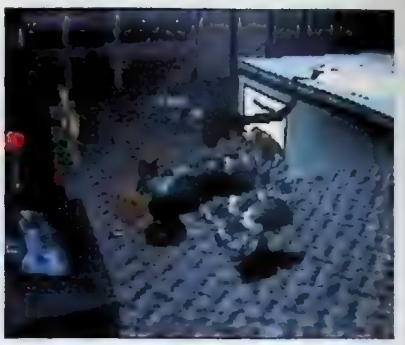
MG: Nu handlade det mest om handlingen. Tekniskt sett fanns inget vi kunde göra. Del satt de första tre månaderna och konverterade alla koder, så att spelet i alla fall skulle bli snabbare.
RM: Vi har en hel del mer detaljer i den här versionen. Allt går snabbare, och vi kan få in fler saker samtidigt på skärmen.
AD: Tekniskt sett borde det vara i absolut toppklass, men det finns en hel del som försiggår som man inte ser som spelare. Mycket av den kritik som ges är orättvis. Folk tror att det är samma sak i denna version som i de andra spelen, men det är alltså inte sant

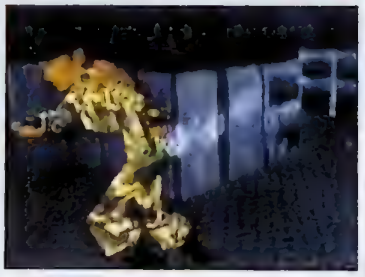
"Vi har en hel del mer detaljer i den här versionen. Allt går snabbare, och vi kan få in fler saker samtidigt på skärmen".

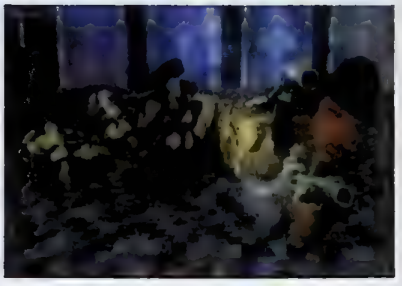
Efter pubbesöket måste teamet ta sig tillbaka till... eh... verkligheten och jobba på det nya *Chronicles*.

Rara Lara #1

Fröken Croft är tjejen som män undviker att ge nedlåtande kommentarer!.







Lara drar på sig arbetskläderna, denna gång i form av kamouflagedräkt, när plikten kallar.

tidigare, men här får vi se en ny sida av familjehemmet: familjegraven. Laras vänner och familj är samlade för att ge Laras själ frid i den eviga vilan, och förutom Laras familj och bekanta så finns också pressen här för att bevaka den stora händelsen."

Det är sannerligen en stor händelse, och Core bestämde sig till slut för att Laras medarbetare från de olika spelen skulle komma till familjehemmet och prata gamla minnen. "Det är återblickar på hennes äventyr med karaktärer som spelarna har träffat. Personer som Jean-Yves och Pierre från de tidigare spelen berättar om alla de upptåg de hade med Lara på den tiden då det begav sig. Det är verkligen ett bra sätt

Det var inte så svårt att få ur dem hemligheter trots allt!

RM: Det enda vi skulle kunna göra för att ändra spelet helt är att använda oss av låt säga, spelmotorn från *Soul Reaver*, där allt är snyggt och prydligt med perfekta rundningar och dylikt. Vi kunde helt enkelt inte göra detta med *Tomb Raider* eftersom det skulle ta över ett år att ordna.

JW: Det kanske inte är någon jätteskillnad i spelmotor eller system, men det är hundratals och åter hundratals nya effekter som lagts till

Kommer Chronicles att vara mycket mer filmisk än de föregående spelen?

AS: Ända sedan vi avslutade det senaste spelet, så har vi lagt ner mycket tid på att skapa snygga karaktärer, och vi har även jobbat med dialogerna. Det är inte alltför mycket dialog, så spelandet blir inte trist och långrandigt, men vi har gett karaktärerna mer personlighet.

Så hur var det att komma igång?

"Vi bestämde oss således för att gå tillbaka till scratch och ta varje bana för sig"

MG: Den första månaden var det typ: Kolla buggen som fanns i *II*, *III*, och *IV*. Jag fixade den!

RM: Vi hade fått en hel del feedback från *Tomb Raider III*, där folk verkligen gillade Area 51-banan. Så vi anammade detta och tog med en hel del smygande som Lara kunde använda sig av för att överlista fienden. Lara kan till exempel använda sig av kloroform för att söva fienden och på så sätt klara sig undan.

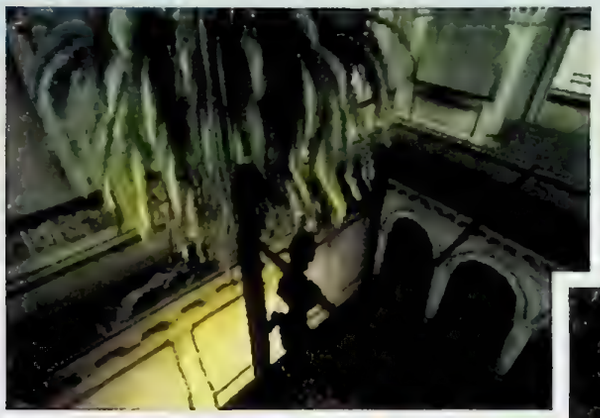
AS: *Tomb Raider III* var vårt första spel som team, och vi försökte proppa spelet så fullt som möjligt med coola saker. Nu för tiden är vi lite mer kräsna, och vi kan välja att använda oss av de saker vi gillar allra bäst istället för att bara fylla ut spelet med saker som kanske inte alls är nödvändiga eller ens kul.

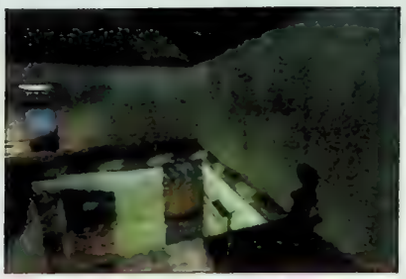
PC: Spelet är också starkt influerat av såväl filmer som av andra spel, och vi tänkte: om vi hade en filmlicens, vad skulle vi då vilja göra? Vi var rörande överens om att vi skulle vilja göra något i stil med *The Matrix*, *Die Hard* och

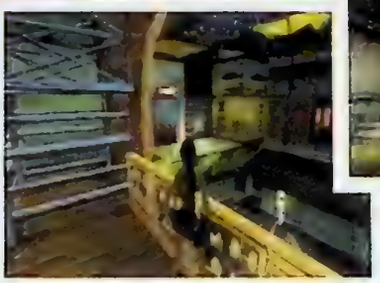
Rara Lara #2

På uppdrag av tidningen Face gjordes den här bilden av en något mindre skjutglad fröken Croft.

"Om hon letar igenom ett skåp eller en låda till exempel, så kommer hon att kunna ta ur saker"







Core har helt klart arbetat på bakgrundsdetaljerna i den nya titeln.

att avsluta kapitlet om Lara Croft och *Tomb Raider*."

Så vart ska vi då? Runt hela jordklotet (se: "Önskar vi var här"). "Vi behandlar alla äventyr som fyra separata spel. De är alla olika delar av Laras händelserika liv, så du kommer hela tiden att använda olika prylar", tipsar Smith. "En hel del nya saker kommer att ha en viktig roll och kombineras med olika saker från de tidigare äventyren. Till exempel så hade vi en massa pryttlar i *Tomb Raider III* som vi inte hade kvar i *Tomb Raider: The Last Revelation*, så vi har helt enkelt återanvänt dem till detta spel."

Jaha, så detta är vad *Chronicles* handlar om då (plus det hemliga slutet förstås)? Vi måste ju vara kritiska och frågar Smith om detta bara är ett plagiat av de gamla spelen med några få nya drag. Smith försäkrar att detta inte är fallet:

"Vad vi har gjort är att vi har behållit nästan all teknologi som redan fanns, men ändrat miljöerna och utnyttjat konsolen till max. Vi har så att säga gått över allting och fräschat till. Vi har koncentrerat oss mycket på att fixa till kamerasystemet. Lara kommer också att ha några nya rörelser, och rörelserna kommer att vara helt nödvändiga i de uppdrag som ska utföras. En av dessa nyheter är balansgång på lina, och det är riktigt kul att se Lara vaja från sida till sida när hon försöker ta sig över till andra sidan."

Smith fortsätter "Miljön runt ▶

Sleepy Hollow, så spelarna kommer att hitta lite av varje i spelet.

Hur gick snacket när ni samlades och skulle brainstorma fram idéer till *Chronicles*?
PC: Vi hade ju fler än ett möte kan jag säga. Originalidén var att det skulle bli typ som *Tomb Raider III*. Lara skulle ha ett rum med sina troféer som hon samlat på sig genom spelens gång, och man skulle kunna välja en av troféerna och sedan se hur det gick till när Lara fick den. Sedan var det en idé när Lara skulle sitta fast på en ö...
AS: I den idén skulle hon ha tagit sig ut ur pyramiden, i och för sig halvdöd, men hon skulle ha blivit upptäckt. Hon skulle vilat upp sig i två månader och sedan blivit förd till den här ön och blivit jagad.
AG: Ingen av oss var särskilt nöjd med idén eftersom vi bara hade nio månader på oss att göra ett färdigt spel. Vi bestämde oss således för att gå tillbaka till scratch och ta varje bana för sig.
RM: Idén bara slog oss. Vi satt på puben och Tom kom på att vi kunde göra så här istället. Alla nappade på idén.

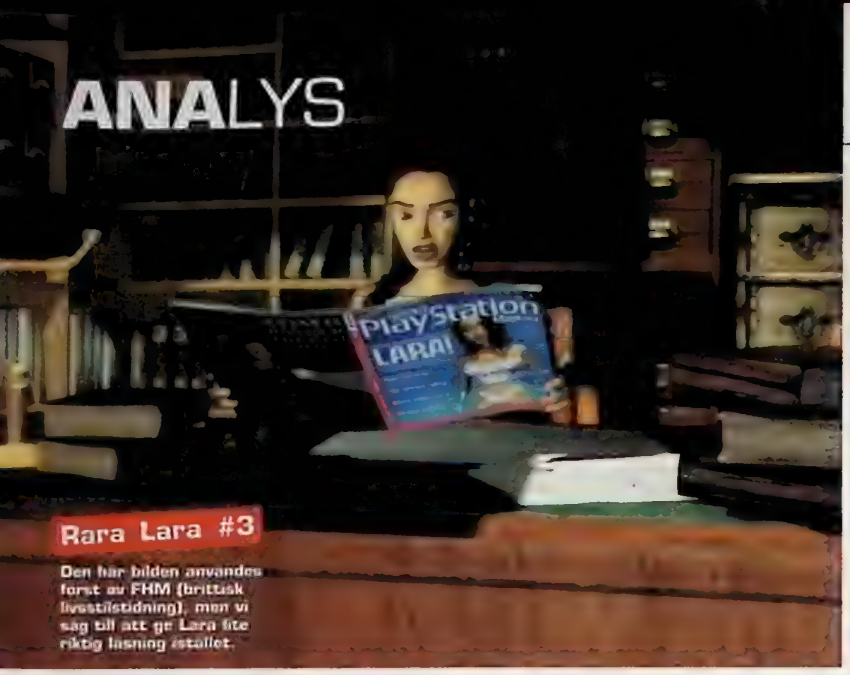
"Vi satt på puben och Tom kom på att vi kunde göra så här istället. Alla nappade på idén"

TS: Kom jag på idén?
AS: I *The Last Revelation* dog hon ju och vi gillade inte tanken på att hon skulle återuppstå i en halvdassig kopia. Att hon faktiskt är död rakt igenom hela *Chronicles* är mycket bättre.

Fanns det något som ni verkligen ville göra, men inte kunde?
TS: Det tekniska är ju på ett sätt bundet av konsolen. Du har snabbheten i maskinen, men på samma gång kan man inte mata minnet hur fullt som helst heller. Det finns helt enkelt saker som man inte kan göra. Du kan hålla på i fem år, men det ändrar inget, vissa saker kan man bara inte göra på PlayStation.

Jaha, vidare till PlayStation2 då. Har ni några planer redan nu?
AS: En liten del av vårt team jobbar redan på *Next Generation*-titeln, så när vi är färdiga här kommer vi att följa efter.

Teamet bakom *Chronicles* låter *Next Generation*-killarna styra upp hur man ska förklara Laras död och uppståndelse.



Rara Lara #3

Den här bilden användes först av FHM (brittisk livsstilstidning), men vi såg till att ge Lara lite riktig läsning istället.

Chronicles karaktärer i närbild: Fader Dunston, Jean-Yves och sist en varelse från nivån som utspelar sig på Irland.

omkring Lara har fått mer betydelse. Om hon letar igenom ett skåp eller en låda till exempel, så kommer hon att kunna ta ur saker. Det finns till och med saker som hon ska leta upp istället för att bara plocka upp saker som ligger framför fötterna på henne. Hon kommer att vara tvungen att gå till olika rum och sedermera hitta särskilda saker. Vi har helt enkelt dammat av spelet och allt vad det innebär." Detta verkar ju stämma. Är det inte samma gamla *Tomb Raider* igen, trots alla uppfräschningar och nya drag? Självklart är det *Tomb Raider*, på precis samma sätt som *Colin McRae Rally 2.0*, *Gran Turismo 2* och *Resident Evil 3* också är uppföljare. Och trots att de nya bilarna, alla coola vapen, och de nya banorna är väldigt bra, så är det upp till spelarna att hosta upp de hundralappar som krävs för att få spela dessa upputsade kopior på gamla spel. De finns många spelare som längtar efter nya utmaningar och valuta för pengarna efter alla dessa uppföljare. Core har uppmärksammat detta och därför ger de ut en bonusskiva tillsammans med *Chronicles*.

"Vi kommer att ge spelarna något ganska speciellt, men jag kan inte avslöja exakt vad eftersom vi fortfarande jobbar på den." , avslöjar Smith och ser lurig ut. "Det är något som spelarna har frågat efter länge och som vi nu äntligen kan ge ut."

"Filmen *Tomb Raider* håller just nu på att spelas in, och vi kanske till och med kan ge ut några godbitar därifrån på skivan. Vi har också talat om att ta några av de gamla kartorna och banorna och ge dem en uppfräschning. Ljuset skulle bli bättre, det skulle bli mycket snabbare och Lara kanske skulle kunna få en ny outfit. Då kommer du att kunna spela dessa gamla banor från de första *Tomb Raider*-spelen i en nyare version."

Vi lyfter på hatten för Er, ärade Smith.

Detta var ungefär vad vi kan berätta om *Chronicles*, men är detta verkligen slutet för Lara Croft? Du blir som vi tvungen att vänta till november, och kanske till och med till slutet av spelet för att få reda på sanningen om vad Core har för planer för framtiden. Det kanske inte kommer som någon större överraskning att utvecklarna har experimenterat med Lara för PlayStation2 ett bra tag nu. Så, kommer hon att leva vidare då?

"Vi har jobbat med *Next Generation* (arbetstitel för *Tomb Raider* på PlayStation2 – se *Tomb Raider: Next Generation*) en stund nu, och ja, det kommer att bli Lara Croft som ger sig ut på äventyr även på den nya konsolen. Spelarna kommer att se Lara i en lite annorlunda roll där hon gör nya saker för att förgylla vår tillvaro. Vi måste alltså skapa ett nytt spel. *Chronicles* betyder att vi kan avsluta kapitlet om Lara Croft på PlayStation, och sedan starta en ny era i och med *Tomb Raider* på PlayStation2."

Lara Croft död? Tydligen inte... ■

Ser ni ogat? Det tillhör Lara i den kommande PlayStation2-versionen av *Tomb Raider*. Vill ha nu!!

Tomb Raider: Next Generation

MEN... OM HON ÄR DÖD, SÅ KAN HON VÄL INTE BARA POPPA UPP PÅ PLAYSTATION2? ELLER?

Adrian Smith är splittrad: "Jag vill självklart ge spelarna en smygtitt, men samtidigt inte avslöja alltför mycket." Paus. "Nej."

På TV-skärmen bakom honom lallar Lara omkring på en PlayStation2-demo och ser oförskämt bra ut. Det är egentligen bara en demo som visar att Core jobbar på ett *Tomb Raider* till den nya konsolen, men Smith är hur ivrig som helst att avslöja exakt hur spelet kommer att se ut, och det är inte alltför långt kvar nu. *Tomb Raider: Next Generation* planerar man att släppa under det första kvartalet år 2001.

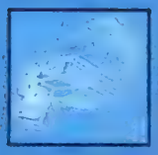
"Vi ligger fortfarande kvar på tidig utvecklingsnivå trots att vi nu har arbetat på projektet ett bra tag. Vi kommer ju inte ifrån det faktum att vi måste skapa ett helt nytt spel. Vi håller hela tiden på att pröva nya saker, och jag tror att spelarna kommer att bli något chockade över resultatet. Den här gången blir det inte bara Lara som springer omkring i tinnar och torn, utan början i *Next Generation* kommer att hänga ihop med slutet i *Chronicles*. Allt kommer att klarna tids nog," säger Smith.

Förvirrande? Det tycker vi också, men trots att vi knappt har fått en endaste liten ledtråd om vad *Next Generation* handlar om, så kan vi nog vara säkra på att det blir bra i slutändan. Inte nog med att vi fick se en otroligt snygg demo där Lara springer omkring i ett öde slott och är så där snygg som bara hon kan vara, vi fick också träffa den ansvarige designern Andrew Thompson, som för närvarande håller på med finputsningen av Lara på PlayStation2.

"Lara har fått ett helt nytt utseende, Vi vill uppdatera henne, eftersom hon trots allt har funnits med i gemet ett tag nu. Hon är mer detaljerad, och även om vi inte har hunnit rita några helt nya kläder till henne, så är en ny garderob på gång. Jag personligen vill göra henne ännu sexigare än hon har varit tidigare. Hennes ansiktsanimationer är förbättrade, och det ser helt enkelt mycket mer naturligt ut när hon pratar nu. Den nya konsolen kan lätt hantera full motion video, och det har vi tagit fasta på" avslöjar Andrew.

Rara Lara #4

Och sist: Lara poserar glatt för *The Times*...



HYPE
Nyheter från hela världen

NYHETSBREV
Direkt hem i din e-postlåda

FORUM
Diskutera och debattera.

SPELGUIDE
724 konsolspel betygsatta

ONLINE
Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www.**SuperPLAY.net**

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

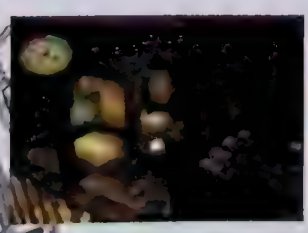
Text: Steve Owen

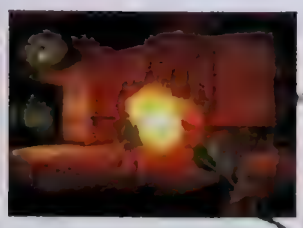
IBLAND ÄR DET SANNERLIGEN INTE LÄTT ATT VARA KVINNA. SÄRSKILT OM KVINNAN I FRÅGA ÄR MEDLEM I DEN FRANSKA MOTSTÅNDSRÖRELSEN OCH SÄTTER SIG EMOT DEN TYSKA ARMÉN.

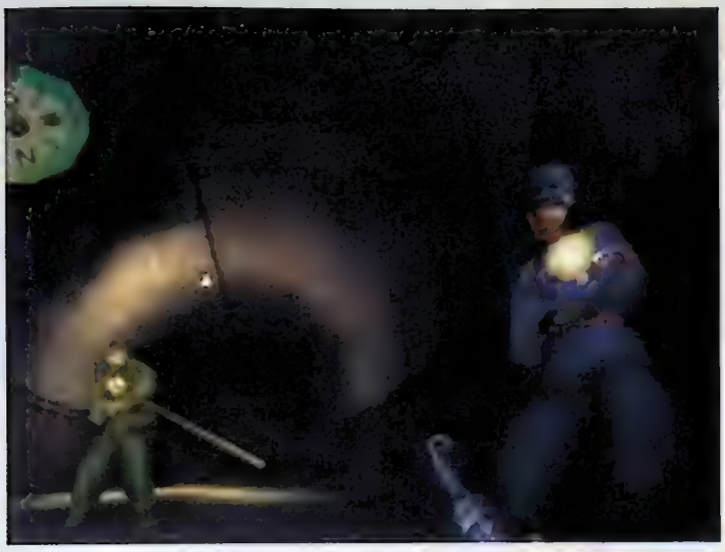
FAKTA

Utvecklare:
Antal spelare:
Release-datum:
Format:

Den absolut vanligaste ingrediensen i TV-spel måste vara att skjuta på diverse saker, människor, odjur etcetera, och detta är och har varit välkommet ända från början, men vad som är ännu mer välkommet är att få skjuta ner nazister. Dreamworks började spinna på idén redan förra året i och med fantastiska *Medal Of Honor* som bland annat handlar om att ha ihjäl så många fascister som möjligt. *Medal Of Honor* var en omarbetning av vilken historiebok som helst som handlar om kriget. Trots att det hyllar den amerikanske helyllehjälten, så var det ändock ett av de bästa alternativen på spelmarknaden om man tröttnat på att mosa äckliga rymdvarelser.







Även om de här killarna är modiga nog att attackera framifrån, så kan du räkna med att det finns en hel del fegisar som hellre gömmer sig bakom dig och skjuter dig i ryggen.

Som ni redan förstått handlar spelet om att meja ner så många hakkorsbärande fulingar som möjligt, men denna gång spelar man inte som den hårde superspionen Jimmy Patterson, utan du trippar istället omkring som Manon iförd klänning, och kedjeröker. (Bonuspoäng om du minns att Manon även fanns med i originalet och övervakade då Patterson)

Det handlar inte alls om att försöka överglänsa Lara Croft, utan istället handlar det om att spegla världshistorien. Den franska motståndsrörelsen har kanske rykte om sig att helt sonika ge vika för de invaderande tyska styrkorna, men alla historier har som bekant två sidor, och sanningen om den franska motståndsrörelsen, och speciellt då OSS (Office Of Strategic Services), är att de hade en hel del att göra med avvecklingen av Tredje Riket under och efter andra världskriget. Utvecklarna har till och med intervjuat flera kvinnliga medlemmar av den forna motståndsrörelsen. Dreamworks, som ju är ett av Steven Spielbergs företag, har till och med tagit mer hänsyn till historien än vad man gjort i t.ex. *Rädda Menige Ryan* och *Schindlers List*.

”DU TRIPPAR OMKRING SOM MANON IFÖRD KLÄNNING, OCH KEDJERÖKER ”

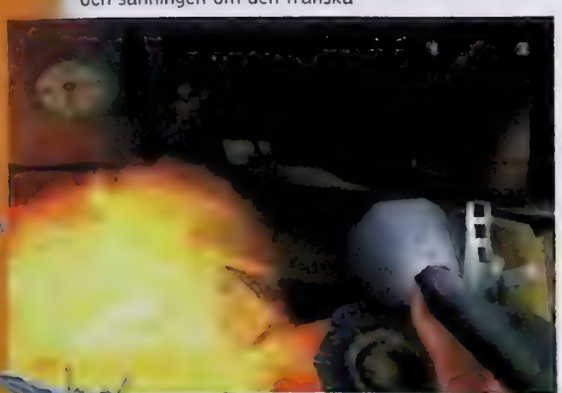
Under alla de sju uppdragen berättas det om Manons delaktighet i kriget, allt ifrån hennes första trevande försök att hjälpa sin syster att gå med i OSS, till Paris frigörelse ungefär 24 nivåer senare. På varje nivå måste vissa saker uppnås för att handlingen i spelet ska kunna följas upp och knytas ihop i slutet. Vissa fordon måste sprängas, speciella saker måste hittas, vissa särskilda karaktärer måste dödas, och andra måste lämnas levande kvar.

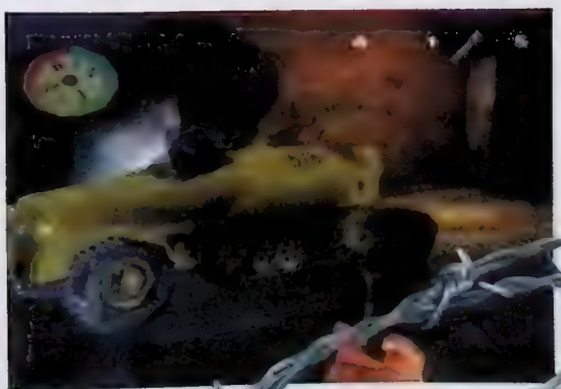
Du får bra assistans i form av en vapenarsenal som heter duga. Det finns ▸

KRIGSSPEL

Efter att du har frigjort Frankrike och fått Hitler att begå självmord så kan du fortsätta mosa fiender, men nu kan du ta vännerna till hjälp. *Medal Of Honor: Underground* har Multiplayer Mode på särskilda uppdrag. Här kan du massakrera polarna en stund om du känner dig på det humöret.

Det kanske inte är helt smart att ställa sig mitt framför en pansarvagn och bara vänta på att få knaskålarna sönderskjutna.

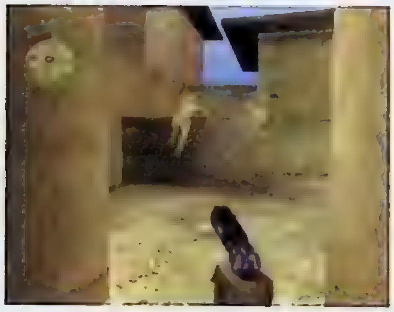




Det ökade antalet fordon i *Medal Of Honor: Underground* är välkommet och, som du kanske kan räkna ut själv, de är inte helt lätta att ta kål på.

SÄG OMELETT

[illegible]



De gömmer sig överallt, men det är bara att välja vapen, sikta och skjuta. Ge dem vad de tål!

▶ totalt åtta nya vapen, och några exempel är: pansarvärnsrobotar, kulsprutor, krypskyttegevär och en alltid lika tillfredsställande bensinbomb. Den största anledningen till dessa lite större vapen är att du kommer att möta större och farligare fordon såsom pansarvagnar, motorcyklar och halvbandstraktorer. Bensinbomben och pansarvärnsroboten fungerar utmärkt mot dessa gigantiska metallskrällen, men för att köra finlir rekommenderar vi lite mindre vapen som till exempel kulsprutan eller krypskyttegevären.

"DU SKJUTA NER EN KANDELABER I HUVUDET PÅ DE SOM STÅR UNDER"

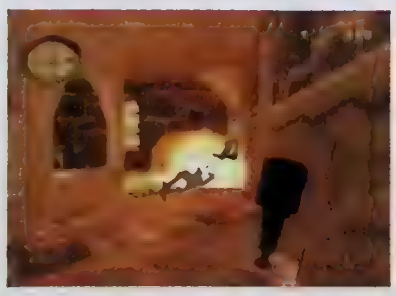
Om du bara vill ha lite roligt kan du skjuta ner en kandelaber i huvudet på de som står under. Tres amusant, nos ami.

Att få sina medaljer är något svårare än i originalversionen. Fienden har legat i hårdträning under tolv hela månader, och numera har de ingen skam i kroppen vad gäller gömställen och dylikt. De gömmer sig bakom varje hörn, bakom små lådor, och de tvekar inte att skjuta så fort de får minsta chans. Soldaterna rullar på marken och hoppar omkring och gör allt för att få skottläge, utan att själva falla offer för dina vapen. De har alla möjliga trick för att få tag på dig, och nittar till och med egna vägar till dina destinationer, så att de kan lägga sig i bakhåll innan du hinner säga pip.

När vi på PlayStation-Magasinet fick ta en titt på det nästan helt färdiga spelet, så var alla de nya attackerna och idéerna i spelet en uppfriskande bris. Du måste hela tiden hålla koll på allt som händer och kika över axeln, så att du inte blir pepprad bakifrån. Vidare måste du ta hänsyn till huruvida Tredje Riket kommer att få större kontroll i det krigshärjade Europa, och det vill vi ju inte. ■

POLARNA

[illegible]



Horder av unga arier kan förgöras med hjälp av en praktisk handgranat. Var på din vakt bara, de kan få för sig att kasta tillbaka den.

NY TIDNING

- Nyheter
- Previews
- Betatester
- Intervjuer
- Recensioner
- Tävlingar
- Retro
- Hårdvara
- Demo-cd

Viktiga datum

NR 1
22 augusti

NR 2
19 september

NR 3
24 oktober

NR 4
21 november

NR 5
19 december

KOSTAR BARA 29 KRONOR
ALLTID MED HET DEMO-CD

AUGUSTI

DATUM	TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Ute nu	The Flintstones: Bedrock Bowling Sport	Ubi Soft	
Ute nu	All Star Tennis 2000	Sport	Ubi Soft
Ute nu	Infestation	Shoot 'em up	Ubi Soft
Ute nu	Gerry Lopez Surf Riders	Sport	Ubi Soft
Ute nu	X-Men: Mutant Academy	Beat 'em up	Vision Park Distribution
Ute nu	Tony Hawk's Platinum	Sport	IQ Media
Ute nu	Moho	Action	K.E. Media
Ute nu	Premier League Manager 2001	ManagerspelEA	Nordic
Ute nu	Front Mission 3	Strategi	Egmont
Ute nu	Gerry Lopez Surf Riders	Sport	Ubi Soft
Ute nu	Team Buddies	Action	Egmont
Ute nu	Crisis Beat	Action	Vision Park Distribution
Ute nu	Reel Fishing	Sport	Egmont
Ute nu	Terracon	Äventyr	Egmont
Ute nu	Sydney 2000	Sport	Egmont
Ute nu	World Championship Snooker	Sport	Egmont
Ute nu	Parasite Eve II	Action	Egmont
Ute nu	Magical Drop	Pussel	Vision Park Distribution
Ute nu	Speedball 2100	Action	Vision Park Distribution
Ute nu	Tarzan Platinum	Action	Egmont
Ute nu	TOCA World Tour Racing	Racing	Egmont
Ute nu	Vib Ribbon	Action	Egmont
Ute nu	Spyro 2 Platinum	Action	Egmont
Ute nu	Final Fantasy VIII Platinum	Rollspel	Egmont

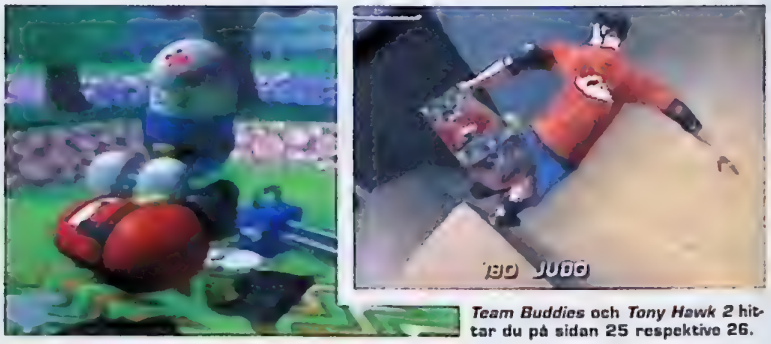
SEPTEMBER

Ej satt	Mille Miglia	Racing	Vision Park Distribution
Ej satt	Mortal Kombat: Special Forces	Action	Konami
Ej satt	Rampage Through Time	Action	Konami
Ej satt	Nightmare Creatures 2	Action	Konami
Ute nu	Grind Session	Sport	Egmont
Ute nu	Chase the Express	Action	Egmont
Ute nu	Tenchu 2	Action	Vision Park Distribution
Ute nu	Premier League Stars 2001	Sport	EA Nordic
Ute nu	Premier League Manager 2001	Sport	EA Nordic
Ute nu	Madden NFL 2001	Sport	EA Nordic
Ute nu	Cyber Tiger, Classic	Sport	EA Nordic
Ute nu	Rayman 2	Action	Ubi Soft
Ute nu	F1 Racing Championship	Sport	Ubi Soft
Ute nu	Fade To Black, Classic	Action	EA Nordic
Ute nu	Hot Wheels, Classic	Racing	EA Nordic
Ute nu	Jurassic Park: Warpath, Classic	Action	EA Nordic
Ute nu	Moto Racer, Classic	Racing	EA Nordic
Ute nu	Nascar 2000, Classic	Racing	EA Nordic
Ute nu	Road Rash, Classic	Racing	EA Nordic
Ute nu	Team Buddies	Startegi	Egmont
Ute nu	Soviet Strike, Classic	Shoot 'em up	EA Nordic
Ute nu	WCW Mayhem	Beat 'em up	EA Nordic
Ute nu	RC Revenge	Racing	K.E. Media
Ute nu	ATV Quad Power Racing	Racing	K.E. Media
Ute nu	Vanishing Point	Racing	K.E. Media
Ute nu	ECW Anarchy Rulz	Beat 'em up	K.E. Media
Ute nu	JM Supercross 2000	Sport	K.E. Media
Ute nu	Martian Gothic	Action	K.E. Media
Ute nu	Action Bass	Sport	K.E. Media
15	FA Manager (Super Budget)	Sport	Egmont
15	Gex: Deep Cover Gecko (Super Budget)	Action	Egmont
15	Micro Machines V3 Best sellers (Budget)	Racing	Egmont
15	Thunderhawk 2 (Super Budget)	Action	Egmont
15	TOCA 1 Best sellers	Racing	Egmont
15	Tomb Raider (Super Budget)	Action	Egmont
15	Warzone 2100 (Super Budget)	Action	Egmont
15	Go By RC	Racing	K.E. Media
15	Spider-Man	Action	Vision Park Distribution
15	Star Trek: Invasion	Action	Vision Park Distribution
20	Wacky Racers	Racing	Infogrames
20	Mr. Driller	Pussel	Egmont
20	Freaks 2	Racing	Egmont
20	Pro Pinball	Sport	Egmont
20	Saboteur	Action	Egmont
20	X-Files Platinum	Äventyr	Egmont
21	Alien Resurrection	Action	EA Nordic
21	Pooh – Tigger's Honey Hunt	Action	Ubi Soft
21	F1 Championship Season 2000	Sport	EA Nordic
22	Toonstein "Dare To Score"	Action	Vision Park Distribution
22	Superman	Action	Vision Park Distribution
25	Gran Turismo 2 Platnum	Racing	Egmont
27	Koudelka	Äventyr	Infogrames
27	V-Beach Volleyball	Sport	Infogrames
27	Moto Racer 3	Racing	Egmont
28	Hello Kitty's Cube Frenzy	Pussel	Ubi Soft
29	Tony Hawk Pro Skater II	Sport	Vision Park Distribution
29	Dave Mirra BMX	Sport	K.E. Media
29	HBO Boxing	Sport	K.E. Media
30	Hugo och Kikuriernas Solstenar (3D)	Action	IQ Media

OKTOBER

Ej satt	ESPN Great Outdoor Games	Sport	Konami
04	Formula 1 2000	Sport	Egmont
04	Cool Boarders 3 Platinum	Sport	Egmont
05	NHL 2001	Sport	EA Nordic
13	Dinosaur	Action	Ubi Soft
16	Donald	Action	Ubi Soft
18	Mike Tyson Boxing	Sport	Egmont
18	Reel Fishing 2	Sport	Egmont
18	Monster Rancher	Strategi	Egmont
18	Muppet Monster Adventure	Action	Egmont
18	Snow-Cross Championship Racing	Racing	Egmont
25	Bugz & Taz	Action	Infogrames
26	Inspector Gadget	Action	Ubi Soft
26	Tom & Jerry	Action	Ubi Soft
27	Mcgrath Vs Pastrana Supercross	Racing	K.E. Media
29	HBO Boxing	Sport	K.E. Media

Electronic Arts Classic-spel är ungefär samma sak som ett Platinum-spel, det vill säga nyutgåvor av halvgamla spel till budgetpris. Listan var aktuell vid pressläggning, men tänk på att spel ofta försenas.



Team Buddies och *Tony Hawk 2* hittar du på sidan 25 respektive 26.

BETYGSKALA

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

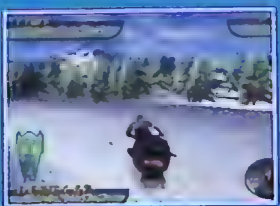
4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

3 Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar

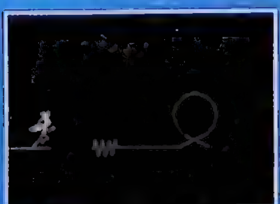
2 Riktigt [illegible] hitta [illegible] genren

1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela

RECENSIONER


Sno Cross

Toca World Touring Cars


Vib Ribbon

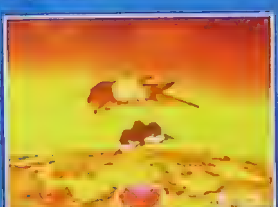
Rayman 2

Parasite Eve 2 ... 42
Spider-Man ... 44
Alien Resurrection ... 48
Sno Cross Championship Racing ... 51
TOCA World Touring Cars ... 52
Vib Ribbon ... 55
Rayman 2 ... 56
Star Trek: Invasion! ... 58
Terracon ... 60
FA Premier League Stars 2001 ... 62
Grind Session ... 63
Ballistic ... 64
Army Men: Operation Meltdown ... 64
Infestation ... 65
Master Blaster Blasting Again ... 65
Omspel: Platinum- och budgetspel ... 66

MÅNADENS SPEL

Spider-Man ... 44

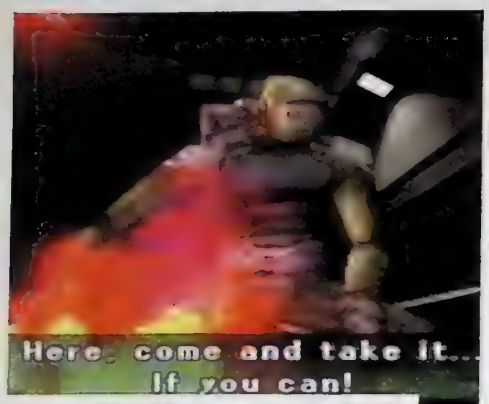
”Spindelmannens nya äventyr kommer att få dig att klättra på väggarna”

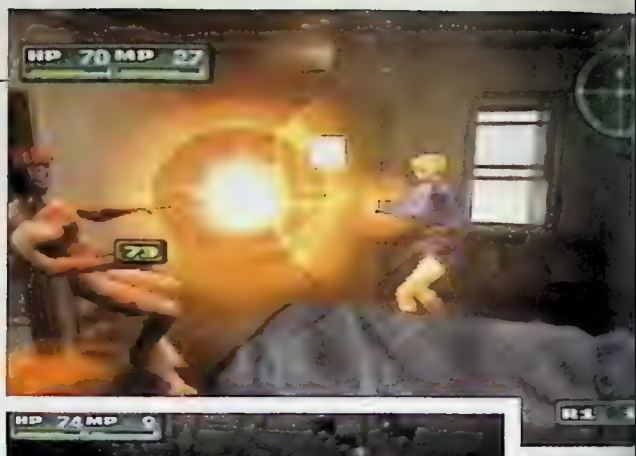

Star Trek: Invasion!

Grind Session

Parasite Eve 2

Alien Resurrection

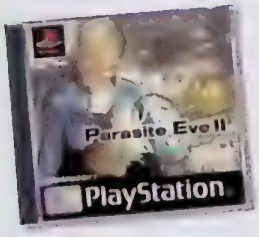




Det krävs att man tittar noga för att hitta föremål och platser som man kan spara på, i de förrenderade bakgrunderna

Vi gillar reflektionseffekterna, men mellansekvenserna är alldeles för stela. Precis som i *Vagrant Story*, så saknar man röstskådespelare.

PARASITE EVIL? RESIDENT FANTASY? SQUARE HAR FOGAT IHOP ETT PAR FAVORITER



Parasite Eve 2

Den schizofrena spelbarheten resulterar i riktig hjärngympa

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Square Europe
UTVECKLARE:	Squaresoft
RELEASEDATUM:	September
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Helt enkelt briljant. Och knivige pussel dessutom.

Att styra en professionell monsterjägare genom det nutida USA är riktigt charmigt, utan tvekan. Men det skulle vara mer spännande om man någon gång kände sig inträngd och underlägsen. *Parasite Eve 2* är ett typiskt filmiskt äventyrsspel, men den schizofrena spelbarheten resulterar snarare i riktig hjärngympa än i någon gastkramande skräckfest. Det var inte riktigt vad man hade väntat sig.

Dess föregångare (som aldrig släpptes här) påminde om *Resident Evil*, fast med mer rollspelsbetonade stridsmoment. *Parasite Eve 2* lånar ännu mer från *Resident Evil*. Till och med handlingen känns igen, med agent Aya Brea som jagar läskiga mutanter på övergivna platser. Förutom blodiga filmsekvenser är en av anledningarna till den höga åldersgränsen att varelserna man möter på är riktigt vidriga missfoster, som har tillräckligt mycket mänskligt i sig för att bli läskiga. Men om *Parasite Eve 2*:s tekniska skicklighet, smidiga kartsystem och vapenarsenal ser snygga ut, så finns det ett par ingredienser som förstör lite av spelet. Ta köpsystemet, till exempel. Skottpengarna man får efter att ha dödat mutanter kan spenderas på utrustning. Att se över sina resurser kan vara roligt, men det förstör ju atmosfären. Man behöver knappast snåla med sin ammunition tills man kommer till en plats där man kan spara. Och känslan man får av att hitta ett nytt vapen, precis när spelmakarna visste att man behövde det, är helt borta.

En annan hemlighet bakom succén med *Resident Evil* är att Capcom jobbade hårt med att ta bort den vanliga röran från skärmen. Med bara en läskig kameravinkel, ett otillräckligt vapen och något som lurar bakom hörnet är det lätt att identifiera sig med den obehagliga situationen. Men i *Parasite Eve 2* finns den vanliga röran med HP/MP-mätare, ammunition, rörelsesensor och andra saker. Så fort ett monster dyker upp får man en varning, ett sikte kommer fram och statistiken sätter igång. När man påminns om att man deltar i en stridssekvens distanseras man från all inblandning med skräcken på skärmen. Använder man magi – förlåt, använder man "parasitenergi" – kan man till och med pausa hela striden, och ta sig en god titt på sina motståndare.

Visst är *Parasite Eve 2* mer spännande än de flesta vanliga actionspel, men att blanda sig i skräckgenren var inte ett särskilt lyckat drag. Inte alls. Det här är vad som händer när man stör naturen. ■

Zy Nicholson

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

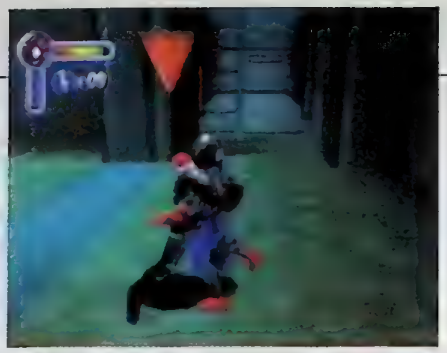
GRAFIK:	Snygga effekter och renderingar, dåligt animerade mellansekvenser	8
SPELBARHET:	Inte så spännande och inte mycket strategi	6
LIVSLÄNGD:	Ibland är det bra att spela om. Då räcker spelet lite längre	5

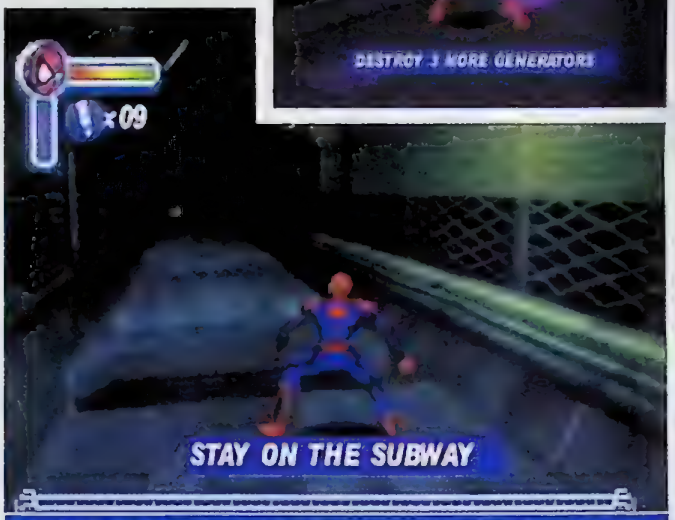
TOTALT
Som en rollspelsvariant av skräckspelen. Den underligt splittrade spelbarheten gör det intressant, men det ser också till att *Parasite Eve 2* inte blir någon stor succé.

7 AV 10

Koudelka,
never has a w
so hard
KOUDELKA
PAL
INFOGRAMES
SNK
PlayStation.
PlayStation
SNK
INFOGRAMES
THE SEXIEST GOTHIC HORROR ROLE
GAME

Äventyret börjar på en bank. Det är dock inte enda gången Spindelmannen gör ett bankbesök.





Ibland kan man få ganska mycket hjälp av textmeddelandena som dyker upp på skärmen.

SPINDELMANNENS NYA ÄVENTYR KOMMER ATT FÅ DIG ATT KLÄTTRA PÅ VÄGGARNA

Spider-Man

Under spelets gång dyker även andra av Marvels super-

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Neversoft
RELEASEDATUM:	September
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	IQ Media
ANTAL SPELARE:	1

Spindelmannen är tillbaka! Men det handlar inte om någon återutgåva av serietidningarna eller ett nytt Hollywood-projekt. Nej, Spindelmannen gör comeback i ett PlayStation-spel. Och vilken comeback sedan!

Under årens lopp har flera superhjältar försökt sig på TV-spel. Resultatet har dock aldrig blivit riktigt lyckat. Det verkar som att de övernaturliga krafterna försvinner i samma stund som en superhjälte får huvudrollen i ett TV-spel.

Neversoft insåg dock att detta för superhjältarna hopplösa läge gick att vända till en fördel. Att Neversoft tidigare bland annat har gjort spel som *Tony Hawk's Skateboarding* påverkade säkert inte deras självförtroende i negativ riktning.

Handlingen utspelar sig i New York. Vår hjälte befinner sig i en jobbig situation eftersom han anklagas för ett brott som han inte har begått. Någon har klätt ut sig till Spindelmannen och stulit Doktor Otto Octavius senaste uppfinning

När vi kommer in i handlingen försöker spindelmannen att passera en bank, men samtidigt som han börjar röra sig hamnar han i polisernas skottlinje. Jakten fortsätter uppe på skyskrapornas tak. Trots att poliserna avfyrar både vanliga kulor och missiler undkommer spindelmannen och byter om till sin naturliga skepnad – Peter Parker. Han stöter sedan ihop med sin ärkerival Venom och listar ut att hjärnan bakom brottet han anklagas för är ingen mindre än Doktor Octopus, Otto Octavius elaka alter ego.

När Spindelmannen slungar sig fram genom äventyret blir han attackerad av slemmiga syraklumpar som har läckt ut från generatorerna i Daily Bugles källare. Genom att följa slemspåren upptäcker Spindelmannen en enorm undervattensgenerator som Doktor Octopus har byggt för att sprida sin amöbaarmé i New York. Tanken är att de goda medborgarna ska förvandlas till förslavade och lättkontrollerade mutanter. Det visar sig dock att amöborna är omöjliga att kontrollera, och det dröjer inte länge förrän Doktor Octopus badar i slempölar.

Under spelets gång dyker även andra av Marvels superhjältar upp. Human Torch, Daredevil, Black Cat, Rhino, Mysterio, The Lizard och Scorpio är några exempel. En bra sak i sammanhanget är att Neversoft har tagit uppgiften på allvar och gjort hjältarna så lika serieoriginalen som möjligt. Men trots att Marvel-fans säkert uppskattar detta är *Spider-Man* långt ifrån något smalt spel. För trots att

De här bilderna är hämtade från Easy Mode. På de två nästa svårighetsgraderna är banan mer komplicerad.

hjältar upp

karaktärerna har existerat länge är det här först och främst ett äventyrsspel. Ett oerhört välgjort sådant ska tilläggas.

Det som gör *Spider-Man* så roligt att spela är Spindelmannens superkrafter. Han kan förflytta sig från skyskrapa till skyskrapa med hjälp av sitt spindelnät och eftersom animeringen är så välgjord är det en ren njutning att beskåda. Spindelnätet kan han också använda till att slåss mot fiender med, även fast det oftast går lika bra med sparkar och slag. Det kanske låter våldsamt, men då ska ni veta att Neversoft har hållit fast vid Marvels tanke att Spindelmannen aldrig skulle ha ihjäl sina fiender. Därför blir de fiender man slår ned bara medvetslösa innan de försvinner bort från skärmen. Och om man avsiktligt eller av misstag skulle kasta ned en fiende från ett hustak faller denne bara ned till en osynlig våning under taket. Ett litet stön hörs så att man ska veta att fienden inte dog. Töntigt kanske några tycker, men sådana är reglerna när man har att göra med en superhjälte med samvete. Sedan är det ju också ett bra sätt att slippa få spel censurerade.

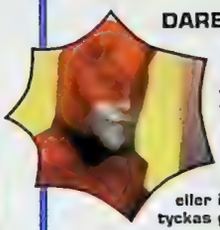
Spindelmannens kanske mest klassiska egenskap är förmågan att klättra uppför väggar. Denna egenskap har han även i detta spel, och att klättra upp i taket och sedan falla ned på fienderna är precis lika kul som det ser ut i serietidningarna. Om man använder kameran som finns rakt ovanför Spindelmannen ser man igenom taket, vilket gör att man hela tiden har en bra blick över miljöerna. Detta är oerhört värdefullt när man ska leta efter rör och andra tänkbara flyktvägar.

Glädjande nog är inte det här någon Spindelmannen-simulator med massor av komplicerade kommandon. Spelkontrollen är enklast tänkbara och man blir en fullfjädrad klättrare på bara några sekunder.

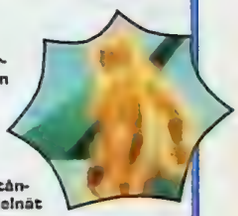
Finns det verkligen ingenting att klaga på i det här spelet? Tja, bortsett från att mellansekvenserna kunde ha varit tydligare, så att man hängde med i storyn lite bättre är spelets enda brist att det är lite för kort. De som tyckte att de tolv timmar som det tog att klara *Metal Gear Solid* var för lite äventyr kommer nog att bli besvikna. *Spider-Man* är nämligen avklarat på ungefär halva

HJÄLTAR VI MINNS

Spider-Man är späckat med Marvels klassiska superhjältar. Här är några bekanta ansikten.



DAREDEVIL
Världens mest talangfulla blinda person (bortsett från Stevie Wonder) använder sitt supersinne till att ta reda på om Spindelmannen talar sanning eller inte. Svaret kan ju tyckas givet.



HUMAN TORCH
Dyker upp och förser Spindelmannen med viktig information angående vem som ligger bakom konspirationen. Tänk dock på avståndet, eld och spindelnät går inte så bra ihop.

BLACK CAT
Tipsar Spindelmannen om hur han bäst använder sina nät. Helt klart väldigt användbar information.

MYSTERIO
En mästare på att förklä sig. Med lumpna tricks lurar han Spindelmannen.

J JONAH JAMESON
En högljudd chef på Daily Bugle, tillika Peter Parkers chef. Tyvärr har han fått Spindelmannen lite om bakfoten och gör allt för att smutskasta honom.

Allt ljus på Spindelmannen när han tar sig upp för skyskrapan. Lagens långa arm har tagit hjälp av en missilförsedd helikopter. Otackt!

Tack vare spindelnäten kan vår hjälte ta sig fram nästan överallt. Ibland är dock marginalerna ganska små.

Neversoft har återigen träffat mitt i prick, både beträffande

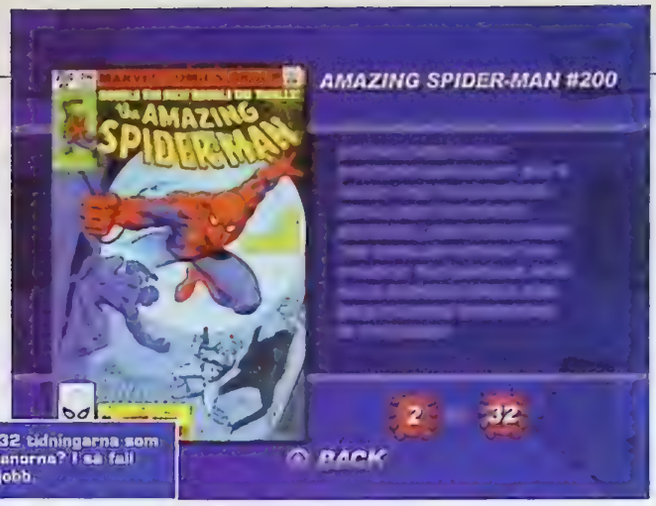
den tiden. Neversoft har så klart insett problemet med detta och har därför ansträngt sig extra mycket för att göra spelet värt att spela om. Till att börja med finns det fyra olika svårighetsgrader: Kid Mode, Easy, Normal och Hard. Skillnaderna består delvis av fler eller färre antal fiender, men banorna ser också annorlunda ut på varje svårighetsgrad. På en av banorna blir Spindelmannen jagad av Venom genom en labyrint av tunnlar. På Kid Mode består labyrinten bara av ett fåtal tunnlar, men på Hard är labyrinten mycket mer komplicerad.

När man har klarat spelet får man tillgång till nya saker. Andra gången händer det massor av konstiga saker med superhjältarna, ljudet och Spindelmannens garderob. Varje ny kostym man hittar ger nya egenskaper, till exempel osårbarhet och obegränsat med spindelnät.

Serietindningsfantaster kommer bland annat att känna igen Ben Reilly-kostymen och Peter Parkers läderjacka och blå jeans.

Den bästa bonusen är dock de 32 serietidningarna som ligger utspridda på banorna. Vi snackar om klassiska nummer som *The Amazing Spider Man 1* där Spindelmannen försöker gå med i Fantastic Four. Guldnumren 400 och 14 finns också med. Att hitta alla 32 tidningar tar dock ett bra tag.

Ett annat problem är tempot. På den första banan ska Spindelmannen försöka rädda en bankman som hålls fången. Efter en liten stund lyckas han ta sig in i banken och börjar smyga runt. Så långt är allting helt perfekt. Uppdraget är upplagt som en träning för att man ska lära sig de elementära rörelserna. Tyvärr lyckas Neversoft inte förmedla den här pirrande stämningen så många fler gånger under spelet.



Kan du hitta alla de 32 tidningarna som ligger utspridda på banorna? I så fall har du gjort ett bra jobb.

Mutant Ock är precis lika läskig som han ser ut. Naturligtvis vill du inte hamna mellan dessa tvåvassa tänder.

spelkontroll och upplägg

De andra banorna är mer arkadorienterade. Oftast ska man bara leta upp någon fiende och slå ned honom. Visserligen är det kul, men eftersom spelet är så kort skulle det ha varit roligare om man kunde smyga runt på banorna lite längre. Det är ju faktiskt inte varje dag man får chansen att leka superhjälte.

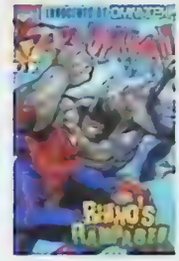
På det hela taget är ändå *Spider-Man* ett otroligt bra spel. Att kunna gå från *Tony Hawk's Skateboarding* till *Spider-Man* är en sällsynt bra prestation. Och Neversoft har återigen träffat mitt i prick, både beträffande spelkontroll och upplägg. Bättre comeback kunde Spindelmannen knappast önskat sig.

Dan Mayers

Tack vare våran hjältes spindelförmågor kan han klättra var han vill.

HUR MAN...

SLÅR AV RHINOS HORN



Varje boss man möter kräver sin egen speciella taktik för att man ska kunna besegra den. Och det handlar inte alltid om att använda novarna. Rhino kräver till exempel en smula list. Lyckligtvis är han ganska korkad.

När du möter Rhino uppe på skyskrapans tak kommer du att märka att han omges av ett elektriskt fält. Försök inte att anfalla honom, det är nämligen lönlöst. Istället ska du låta honom sikta in sig på dig. När han kommer rusande ska du hoppa undan i sista sekund för att inte bli krossad.

Stanna precis utanför det elektriska fältet. Ställ dig mellan en av ledningsstolparna och Rhino. När han kommer rusande ska du hoppa undan. Han kommer att krascha in i väggen. Upprepa processen några gånger och striden är över.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

METAL GEAR SOLID

En milstolpe i TV-spelshistorien. Stilbildaren för denna genre.

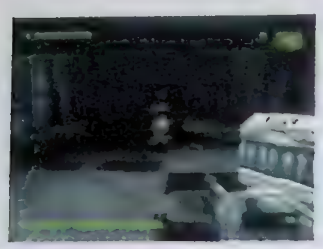
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Otroliga animationer och stämningsskapande miljöer	9
SPELBARHET:	En spännande thriller som vävs ihop med rejäla spindelnät	8
LIVSLÄNGD:	Lite för kort, men ändå så pass bra att man gärna spelar om det	8

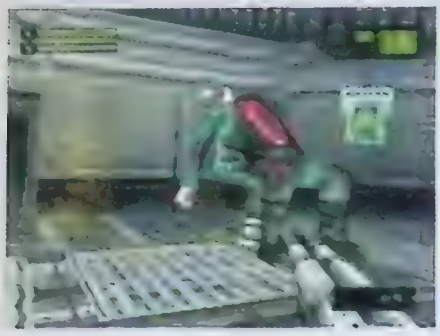
TOTALT
Det första riktigt lyckade spelet med en superhjälte i huvudrollen. Man känner sig verkligen lika cool som spindelmannen när man klättrar runt i Neversofts fantastiska värld

9 AV 10



Paniken försvinner – tills du märker att ammunitionen börjar ta slut

Det ser ovanligt lugnt ut. Inga korridorer, inga monster. I alla fall inga som man kan se...



KAN EN BRA FILM BLI ETT ÄNNU BÄTTRE SPEL? SJÄLVKLART...

Alien Resurrection

”Argonaut har gett spelet en nervös spänning genom

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Fox Interactive
UTVECKLARE:	Argonaut
RELEASEDATUM:	September
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1

Filmspelens öde förseglades i samma stund som det stora skeppet kraschade i *Aliens* och gnällspikarna på Hudson erbjöd sig att göra en oberoende version av det hela. Visst är det ett drömrecept: stora rymdskepp, mordiska monster, häftiga vapen och atmosfäriska miljöer, men den krypande skräcken från *Alien*-filmerna visade sig vara svår att återskapa på en konsol. Spelen har mest gått ut på att slakta den första utomjordingen och sedan utveckla sin teknik på alla andra varelser som dyker upp. Det har känts som vanliga shoot 'em up-spel där motståndarna råkat se ut som de där monstrena i *Alien*-filmerna. Fram tills nu...

Argonaut har verkligen lyckats. De har gjort ett spel som, trots att det baseras på en halvtaskig fjarde film, på ett bra satt blandar spanningen från James Camerons uppföljare med den morka, illavarslande atmosfaren från originalet. Utvecklingsteamet säger sig ha inspirerats av *Half-Life*, ett första persons-spel till PC, men *Alien Resurrection* har mer gemensamt med Capcom och deras tillvagagångssätt – krypande klaustrofobi och plötsliga inslag av stökigt våld, med begränsad ammunition. Det finns en viktig introscen som kräver att man spelar i mörker. Och dessutom finns det som hjälp en möjlighet att få ställa in ljuset på TV:n för att uppnå maximal skrackeffekt. För en gångs skull är det inte bara en gimmick. De kunde lätt kommit undan med en varning för "känsliga personer".

Spelets action utspelas i metalliska korridorer, på skeppet USS Auriga, som påminner mycket om de i *Doom*. Där har korrumperade militärer klonat vår döda hjältinna, sugit ut hennes känsla för dödande och använt DNA:n för att kunna föda upp stora, onda monster. De själva säger att det bara är för att utveckla vapen. En grupp med grymma legosoldater anländer med en mysig hög med mänskligt kadaver för utomjordingarna. Ripley inser att hon inte är 100 procent människa. Samtidigt lyckas monstrena rymma och sätta av mot jorden. Kaos väntar...

Det är tänkt att uppdragen löst ska följa filmens handling, med händelser som innebär byten av karaktärer. Först är man Ripley, som försöker bryta sig ut ur sin cell och sedan måste undvika monstrena, for att kunna kontakta legosoldaterna. Sedan är man androiden Call som försoker dirigera om kraften och få tillgång till fler områden, vilket är ett farlig-

Skjut ägget innan de kläcks eftersom Face-huggers är svåra att träffa.

Under vattnet är det, om möjligt, ännu läskigare. Med reducerad sikt och döda ljud måste man reagera ännu snabbare.

användningen av begränsad ammunition”

are uppdrag. Senare är man en av de tuffare Alienjägarna som är ute efter att döda monster och, förstås, undvika att själv dö. Om man bortser från ett par panikartade nivåer under vatten, så förändras inte miljöerna särskilt mycket. Man går genom korridor efter korridor, uppför en stege, nerför en stege och ålar omkring i skakiga ventilschakt. Från alla möjliga håll och kanter kommer det antingen gnistor från trasiga ledningar eller utsprutande, skållhet ånga. Det finns ingen sval snöbana, ingen utomhusbana, ingen rast. Pusslen innebär bara vanligt spakdragande och knapptryckande, inget skrammel, inga *Resident Evil*-liknande kombinationslås och inga tråkiga logikproblem. Effekten av att de aldrig tar med spelaren bort från hans/hennes huvudsakliga uppdrag blir att skeppet känns mindre som en plats där man spelar ett spel och mer som den riktiga rymden.

Det här är inget spel för mesar. Argonaut har gett spelet en nervös spänning genom användningen av begränsad ammunition. Nya magasin dyker inte bara upp, mitt i ett rum – man måste leta bakom lådor, i mörka vrår, långt in i läskiga återvändsgränder. Monstrenas attacker är nästan alltid överraskande, snabba och bäst av allt, intelligenta. Man kan höra en tyst väsning, en duns mot en vägg eller ett plötsligt pip på rörelsedetektorn. När den läskiga motståndaren väl dyker upp är chansen ganska liten att han springer rakt in i ett kulregn. Vuxna monster hoppar från vägg till vägg, ligger i bakhåll med flera andra eller anfaller plötsligt bakifrån. Så kallade Face huggers är ännu värre, när de kläcks ur sina ägg och skuttar slumpmässigt åt ens håll. Antingen skjuter man dem på något smart sätt, eller så springer man frenetiskt runt och letar efter något slags portabelt kirurgiskt instrument. Annars kan man inte få ut den lilla varelsen ur magen, innan den blir för rastlös.

Även om det bara finns två typer av monster i spelet, så blir variationen stor med hjälp av chockeffekter och attacker som är som hämtade ur en film. På en senare bana måste Ripley kravla genom ett labyrintartat ventilationssystem, med stroboskop. Rörelsedetektorn blir användbar och bekräftar att det finns två varelser i närheten – en bakom och en framför. De kommer verkligen ut ur väggarna. Det är riktigt läskigt.

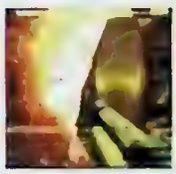
Så till det negativa, spelkontrollen är väldigt PC-orienterad (det viktigaste är att titta upp/ner och att sikta) och det känns som man nog måste ha en någorlunda bra analog handkontroll. Grafiken är inte heller jättebra. På avstånd ser det morkt och dystert ut på ett snyggt sätt, men i närbild syns pixlarna alldeles för väl. Det blir riktigt fult. Med tanke på alla talangfulla röster, som bör finnas tillgängliga via Fox, är det synd att det inte är mer samspel mellan karaktärerna. Det kommer bara i mellansekvenserna och då är det bara undertexter, inga röster. Jobbigast av allt, även om ammunitionen oftast racker till precis, är att spelet är så svårt. Så fruktansvärt svårt. Till och med på den lägsta svårighetsgraden är det svårt. Det är framför allt problemet med platser att spara på som förstör. Det finns bara två eller tre på varje bana – och banorna kan vara enorma. Varför inte ha fler platser som man kan spara på och gora dem lite svårare att hitta istället? Det krävs förstås lite

HUR MAN... DÖDAR ALIENS

PISTOL
Ett stort vapen med obegränsad ammunition. Penetrerar dock knappt monstrenas gömställen.

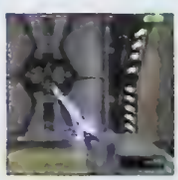
SHOTGUN
Den är häftig, men har ett stort problem: om monstren ska ta någon skada krävs det att man går riktigt nära.

PULSE RIFLE
Effektiv på alla avstånd, men slukar ammunitionen snabbt. Det går inte att slåss med den som man kan med en pistol.

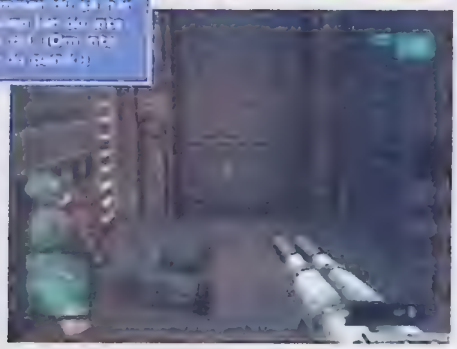


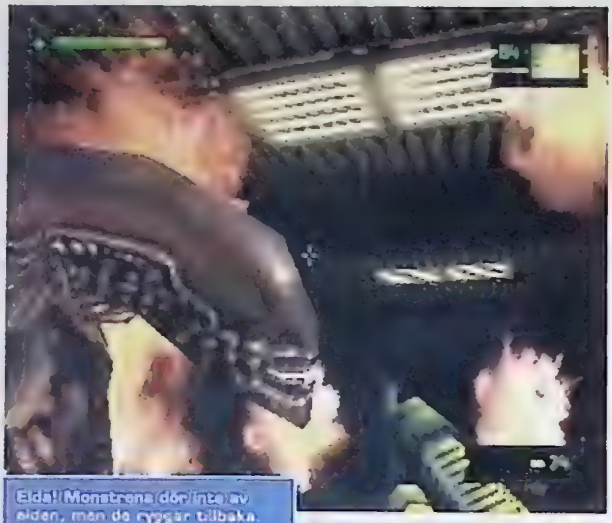
FLAME THROWER
Ineffektiv mot de avskyvarda monstren. Effektiv mot Face-huggers och bra om man trängs in i ett hörn.

LASER
Racker oftast med bara en träff för att döda fienden, men kräver förstås att man siktar bra i svåra situationer.



ELECTRIC GUN
Oändlig ammunition, man ger ifrån sig en ineffektiv liten låga om den inte är fulladdad. Spara den till sista striden med Newborn.





Elda! Monstrena dör inte av elden, men de ryggar tillbaka. Alltid något.

Styrningen av spelarna är perfekt

skicklighet för att hitta dem och dör man mot slutet av banan kan man i alla fall finjustera sin väg nästa gång. Då slipper man åtminstone slå sig fram på precis samma jobbiga sätt som gången innan.

Det negativa vägs upp av detaljrikedomen och de högklassiga produktionsvärdena. Rosten i spelet – Father, skeppets dator – är precis som i filmen, skådespelaren Steven Gilborns, och den är fylld av genuin filmisk auktoritet. Nyfödda Aliens dödas på ett antal olika sätt och lämnar efter sig ångande syrablod. Styrningen av spelarna är perfekt – både gång och krypande, i motsats till det oftast ganska dåliga ålandet. PlayStation-agare kan nu gladja sig åt att de, trots alla tidigare försök på andra konsoler (PC inkluderat), kommer få tillgång till det definitiva *Alien*-spelet. ■

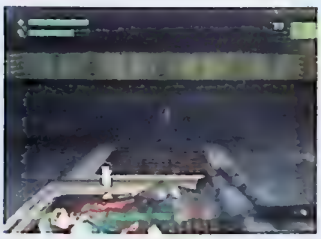
Andy Lowe

HUR MAN...

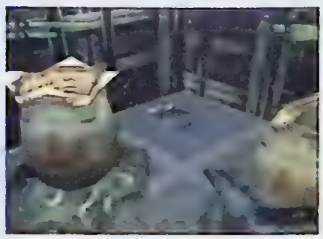
TAR UT EN VARELSE UR MAGEN

Misslyckas man med att döda en liten ettrig Face-hugger...

...så kommer inte fienden attackera. Men energimätaren visar att man är på väg att dö.



Letar man igenom området bör man, i ett mörkt hörn, hitta en undangömd låda med kirurgiska instrument.



Det är bara att plocka upp den och välja att använda den så snabbt det går. Man blir utsatt för en liten intern undersökning som resulterar i att parasiten tas ut ur ens kropp. Goda nyheter – man är människa igen. Dåliga nyheter – monstrena märker det.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MEDAL OF HONOUR
Uppdragsbaserat peng peng ur förstepersons-perspektiv – aen med aer action än i *Alien*.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Snygg, men lite kantig bakgrund. Ljus och monstren är mycket bra	8
SPELBARHET:	Inga svåra pussel – bara atmosfär, alltså lite enformigt	7
LIVSLÄNGD:	Svårt med få sparplatser. Med lite tålamod räcker det länge	8

TOTALT
Helt klart det mest lyckade försöket att göra spel av Alien-filmerna. Kanske inte tillräckligt med äventyr för de som gillar pussel och inte tillräckligt med skjutande för actionälskare, men överlag är det högklassigt.

7 AV 10

Med hjälp av opelets track editor kan man bygga sina egna banor. Det är precis lika kul som det låter.

Det gäller att lära sig banorna ordentligt. Annars har man inte en chans mot de duktiga motståndarna

SPÄNN FAST SÄKERHETSBÄLTET. DET ÄR DAGS FÖR SKOTERRACING.

Sno Cross Championship Racing

"det går förvånansvärt bra att hoppa med skotrarna"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Crave
UTVECKLARE:	UDS Sport
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	IQ Media
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SLED STORM

Ett snidigt racingspel som kombinerar fart och finess.

Snöcross är ungefär samma sak som motorcross fast på snö. Man måste ha en skyddsoverall på sig och motorer som är mindre än 500 kubik betraktas som trams. En annan gemsensam nämnare är att båda sporterna lämpar sig för TV-spel.

Sno Cross Championship Racing är ett racingspel som kombinerar höga hastigheter med smidig spelkontroll, och det är den sällsynta kombinationen som är spelets främsta styrka. Upplägget känns igen från andra racingspel och det är därför inte heller särskilt svårt att sätta sig in i spelet.

Eftersom handlingen är förlagd till ett snötäckt underlag känns det lite som ett rallyspel; man balanserar hela tiden på gränsen mellan kontroll och katastrof. Lyckligtvis är banorna tillräckligt breda för att man ska kunna skaffa sig ordentligt med svängrum, och det finns även marginaler till små missbedömningar. Dessutom går det förvånansvärt bra att hoppa med skotrarna, och eftersom banorna är ganska kuperade finns det stort utrymme för trick. Dessa utför man genom att trycka på trickknappen och dra styrkorset åt olika håll. Ju häftigare trick desto högre poäng. Fast det gäller att landa ordentligt. Landar man snett ramlar man, och blir omkörd av motståndarna.

Summerar man dessa inslag får man ett ganska trevligt racingspel. Trots att spelkontrollen är bra är det väldigt svårt att vinna tävlingarna. Man måste köra näst intill perfekt för att komma före motståndarna, och det finns inga lättare svårighetsgrader. Med tanke på att det görs alldeles för många lätta spel känns det lite tråkigt att behöva anmärka på att ett spel är för svårt, men *Sno Cross Championship Racing* är faktiskt så svårt att det förtar en del av underhållningsvärdet. Till viss del beror det på att man inte får tillräckligt stora belöningar när man vinner lopp. På grund av detta kan man inte uppgradera sin skoter så mycket som behövs. Oftast blir det inte ens några pengar över när man har lagat de skador som uppkom i föregående lopp. I övrigt finns det dock som sagt inte så mycket att anmärka på. ■

Al Bickham

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Skarp och tydlig. Banorna är underbara	8
SPELBARHET:	Toppen, men det är ganska svårt	8
LIVSLÄNGD:	Du hinner tröttna innan du klarar det	7

TOTALT
Ett välgjort racingspel som lider lite av att det är så svårt. Kolla in det, men var inställd på att det kräver större tålamod än de flesta andra spelen i genren

8 AV 10

En ovanlig syn. Rakna med att bilen ser betydligt varre ut i slutet av loppet.

Med rätt timing kanske det gör att kora om på insidan av motståndaren. Vi tar dock inget som helst ansvar för konsekvenserna.

RACINGSPELET FÖR ALLA SOM GILLAR PERFEKTIONISM ÄR TILLBAKA. BÄTTRE ÄN NÅGONSIN.

TOCA World Touring Cars

Till och med de största racingmotståndarna kommer att få

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Codemasters
UTVECKLARE:	Codemasters
RELEASEDATUM	Ute nu
GENRE:	Racing/sport
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–4

Den största bristen i många spelrecensioner är att de oftast avslutas med generaliseringar som: "Om du gillar den här typen av spel kommer du inte att bli besviken". Det är ett lätt sätt att slippa undan en motivering till varför ett spel är bra eller halvbra, men vi försöker ändå att undvika liknande formuleringar. Så trots att vi skulle kunna avsluta den här recensionen med att rekommendera *TOCA World Touring Cars* till alla som gillar racingsimulatorer, kommer vi att förklara varför det är ett så fantastiskt spel. Det är bara att fortsätta läsa.

Vid en första anblick kan *TOCA World Touring Cars* verka så pass realistiskt att det egentligen bara borde passa biltokiga gubbar med skägg. När man väl har fått några lopp i kroppen inser man dock att det är tillräckligt varierande för att passa de flesta. Till och med de största racingmotståndarna kommer att få svårt att hålla tassarna borta.

En av de mest utmärkande sakerna för spelet är bilarna. Standarvagnarna i *TOCA World Touring Cars* är betydligt mer stryktåliga än till exempel Formel 1-bilar, och det påverkar körningen. Bilarna i *TOCA World Touring Cars* tillåter nämligen ganska mycket risktagande och närkontakt med de elva motståndarna.

Allt som allt finns 21 standardbilar från olika tillverkare och länder. BMW, Audi, Alfa Romeo, Fiat, Holdens, Falcons, Mercuries och Cadillac representerar tillsammans den tyska, italienska, australiensiska och amerikanska bilindustrin. Just den amerikanska racingcirkusen är oerhört speciell, med

Som nykomlig gäller det att visa framfötterna. Bra prestationer är det enda sättet att ta sig in i sportens finrum.

Till och med de mest rutinerade förarna pustar ut efter loppen. Det tar på krafterna att köra standardvagnsracing.

svårt att hålla tassarna borta.

sina ruilande starter och speciella körtekniker. Det gäller att vara först ur den första kurvan. Resten av loppet sitter man med hjärtat i halsgropen och hoppas att ingen av de andra bilarna ska slinka förbi. Bara Codemasters vet hur man förmedlar den känslan i ett spel.

Vid det här laget har ni väl hunnit bli ganska otåliga. Kan han inte komma till skott snart, vi har ju faktiskt spelat *TOCA 2*, kanske ni tänker. Faktum är att bilarna i *TOCA 2* beter sig som slutkörda Volvo 740:s jämfört med de nya. Du behöver till exempel inte längre tänka dig hur det skulle se ut om delar av bilen slets bort och slungades några decimeter ovanför ditt huvud, det är bara att sätta i CD-skivan.

Som en bonus tillkommer även däckskrik, brinnande avgasrör och spår av bränt gummi.

TOCA World Touring Cars är dock så mycket mer än ett hypat *Destruction Derby*. Bilarna har vi redan talat om, men även banorna förtjänar uppmärksamhet. Först och främst är man inte längre begränsad till ett visst område, utan loppen äger rum på banor som Hockenheim och Suzuka. Andra höjdpunkter är den betonguppbyggda banan i Vancouver, loppen i Mexico samt australiensiska Laguna Seca (som vi senast såg i *Gran Turismo 2*). Vidare omges varje bana av byggnader och helikoptrar som bidrar till ökad inlevelse.

Spelkontrollen har också förbättrats. Bilarna svarar på minsta lilla tumrörelse och beter sig som riktiga bilar i varje situation. Lyckligtvis är *TOCA World Touring Cars* inte riktigt lika realistiskt som *Gran Turismo*. Det går att köra in i väggar och andra farthinder utan att bilen skadas. Det går även att ge igen på motståndarna, fast det verkar faktiskt bara göra dem ännu mer aggressiva. De datorstyrda förarna är dock, till skillnad från i många andra spel, mänskliga. Och det är oerhört skönt att motståndarna också för en gångs skull gör misstag på de svåra partierna.

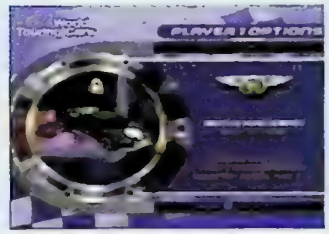
Trots alla goda idéer är det ändå helheten som imponerar mest. Genom att knyta ihop loppen till mästerskap och låta spelaren få skapa sin egen karriär som förare har Codemasters gjort *TOCA World Touring Cars* till ett komplett racingspel. När spelet börjar söker man jobb hos ett team. Klarar man testet följer riktiga tävlingar och gör man bra ifrån sig i dessa får man vara med i de stora mästerskapen.

Som alltid i sådana här sammanhang finns det också massor av hemligheter att upptäcka. När man vinner mästerskap får man tillgång till nya banor i Free Race Mode och ju fler mästerskapspoäng man skrapar ihop desto fler bonusbilar får man tillgång till. Allt som allt finns det inte mindre ▶

HUR MAN...

FÅR TILLGÅNG TILL NYA BILAR OCH BANOR

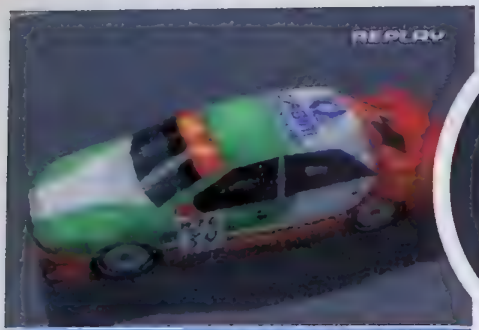
Det första du ska tänka på är din karriär som förare. Det gäller att stiga på rankingen, vinna mästerskap och ge sig ut på de internationella banorna. Ju mer poäng desto bättre status får du.



Varje gång du når en summering av din karriär blir du tilldelad en bonusbil. Vad sägs om en hederlig gammal Dodge Viper? Eller varför inte en Bentley Hunaudieres?

För att kunna välja en bana som du inte har tillgång till måste du vinna det mästerskap som banan tillhör. Svårare än så är det faktiskt inte.

Inför varje mästerskap sätter teamet som man tävlar för upp ett mål. Deras målsättning kan till exempel vara att man ska vinna åtminstone tre lopp. Lyckas man, får man ett lösenord som man har stor nytta av.



Efter loppen är det bara att luta sig tillbaka och njuta av repriserna.

Vancouver by night. Ljuset som strömmar ned från skyskraporna bidrar verkligen till stämningen.

Flera av bonusbilarna är helt exklusiva för TOCA

▶ än 16 stycken bonusbilar. Några exempel är Lotus 340R, AC Superbowler och Bentley Hunaudieres. Flera av bonusbilarna är helt exklusiva för *TOCA World Touring Cars* i det avseendet att de inte har funnits med i något annat PlayStation-spel.

Trots att vi verkligheten har letat efter fel har vi inte kunnat hitta något, bortsett från radiopratarens med den irriterande rösten. Codemasters har faktiskt tänkt på allt. Det går till och med att vara två spelare och samtidigt tävla mot fyra datorstyrda bilar. Bara det gör *TOCA World Touring Cars* värt pengarna. Vårt omdöme om detta spel kan lätt sammanfattas med de tre bokstäverna K Ö P. ■

Jonathan Davies

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TOCA 2

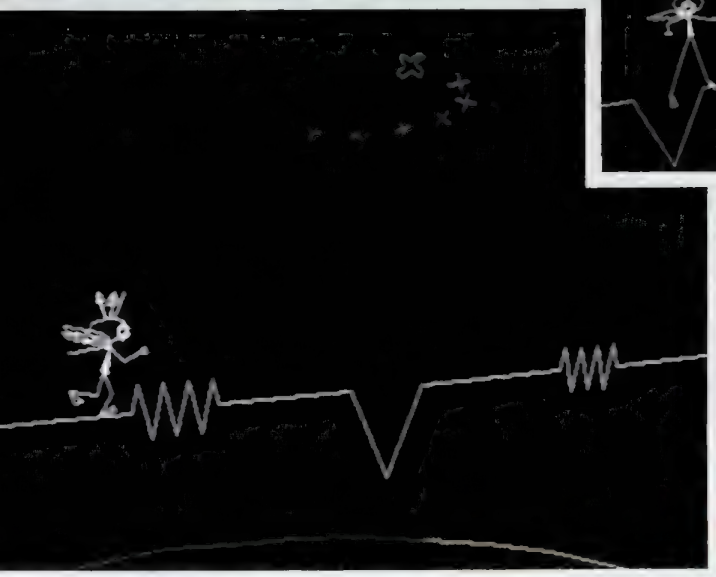
En prisvärd uppföljare på ett klassiskt spel.

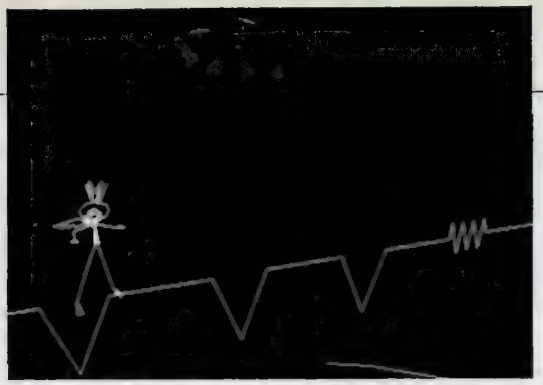
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

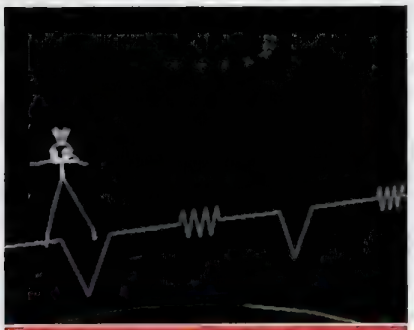
GRAFIK:	Detaljerad, smidig och full av fina effekter. Nära nog perfekt	9
SPELBARHET:	En perfekt blandning av bilkörning, karriärsmöjligheter och röj	10
LIVSLÄNGD:	Det går knappast att tröttna på ett så här välgjort spel	9

■ TOTALT
Toca Touring Cars är ett racingspel som tänjer på gränserna. Jämfört med sina föregångare framstår det som snudd på overkligt bra. Ni får bara inte missa det.

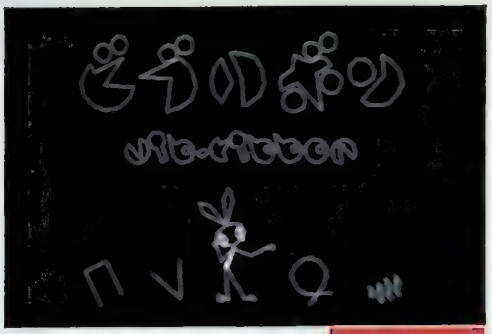
10 AV 10

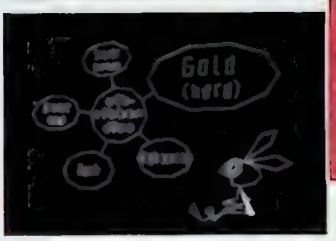






Varje hinder beror på musiken. Här ser vi hur 2 Unlimiteds *No Limit* spelas.





Vibri har tre olika spelsätt att klara av. Försök spela dig genom hela din skivsamling på Gold. Det är extremt svårt.

DET ÄR INTE LINUS PÅ LINJEN, DET ÄR VIBRI!

Vib Ribbon

”Det är för underligt för att man inte ska stå och glo”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Nana On Sha
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Musik
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

PARAPPA THE RAPPER

Det var här allting började. Födelsen av Matsuras musikaliska konstigheter från Japan.

Det finns en konstig lek som brukar lekas på gårdsfester lite här och var i världen. Det går ut på att träffa en tråd med en ring så att ett alarm går igång. Det är ungefär samma idé som ligger bakom *Vib Ribbon*, det senaste verket från mannen bakom *Parappa The Rapper* – Matsura Matsaya.

Vibri, vår hjälte med de stora kaninöronen deltar i någon slags tillställning som får Beatles *Magical Mystery Tour* att verka fullkomligt normal. Med hjälp av bara en vit lina och en svart bakgrund ska man guida Vibri längs linjen. Alla möjliga sorters hinder dyker upp, i takt med musiken i spelet. Man undviker att rassla på linjen genom att trycka på knappar – med hundradels sekunders precision – för att få Vibri att hoppa och skutta över hindrena. Gör man fel förvandlas han, från kanin till groda, till mask, till död. Gör man rätt blir han en ängel och svävar upp i himlen. Det är faktiskt så enkelt, men det är också riktigt roligt. Varför? Det beror helt på låtarna.

Hindren som dyker upp beror på rytmen i spelets musik, som spelats in av den japanska gruppen Laugh And Beats – gulligt elektroniskt klinkande fungerar riktigt bra ihop med spelets action. Men att höra det för länge skulle göra en helt tokig. Som tur är behöver man inte det, för *Vib Ribbon* låter en sätta i egna skivor och spela med dem som bakgrund. Man kan välja vilken CD som helst från sin samling, allt från S Club 7 till Kent, för att hjälpa Vibri på vägen. Och är man inte ensam när man gör detta kommer resultatet att vara mycket underhållande även för de som tittar på. Folk kommer att stirra. *Vib Ribbon* är alldeles för underligt för att man inte ska stå och glo. Men försök inte att spela efter ett par drinkar – man behöver en otrolig timing för att kunna ta sig över blocken.

I teorin är *Vib Ribbons* livslängd bara begränsad av ens egen skivsamling. Men egentligen är det ett ganska lättviktigt tidsfördriv. Man lär inte sitta en sen kväll på soffan och tänka att man redan klarat sex låtar på *Sergeant Pepper* och lätt kommer att klara av hela skivan med lite träning. Det är inget enormt musikspel. Som de flesta abstrakta spel fungerar *Vib Ribbon* bäst i små doser.

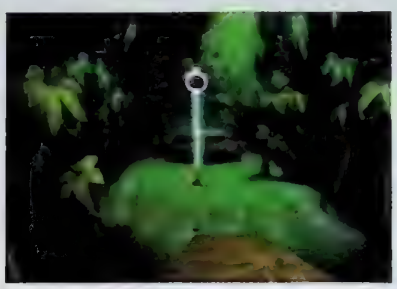
Men för så lite pengar får man ändå ett otroligt innovativt och underhållande spel som fungerar ett tag. Och spelar man med några kompisar kan det bli hysteriskt roligt. Det är inget *Final Fantasy VIII*, men det slår ändå de flesta tidsfördriv som finns att tillgå. ■ **Dan Mayers**

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Det gör inget att det är svartvitt	5
SPELBARHET:	Kul, men begränsat	7
LIVSLÄNGD:	Roligt så länge det varar. Prisvärt	7

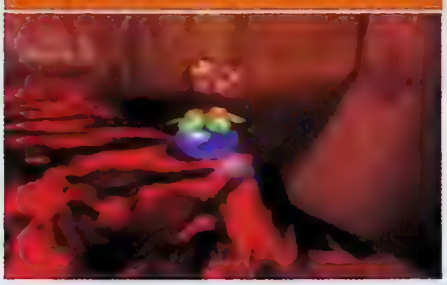
TOTALT
Briljant. Utvecklare hävdar att de använder 100% av PlayStations kapacitet, men något så här ong nellt hade man inte direkt väntat sig. *Vib Ribbon* är verkligen ett annorlunda spel. Och billigt

7 AV 10



Rayman är visserligen ingen skönhet, men han kan massor av knep. Dessutom är han den ende som kan rädda planeten från de onda robotpiraterna.

Trots att Rayman saknar många viktiga kroppsdelar är det inga problem att kontrollera honom.



FÖLJ MED GALNINGEN UTAN LEMMAR PÅ NYA UPPTÅG

Rayman 2: The Great Escape

”Eftersom upplägget är så bra tappar man aldrig

FAKTARUTA

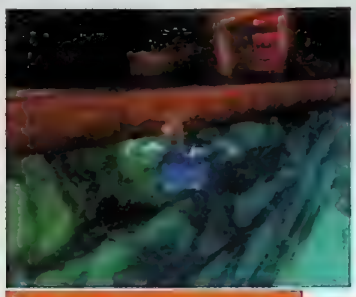
UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Ubi Soft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1

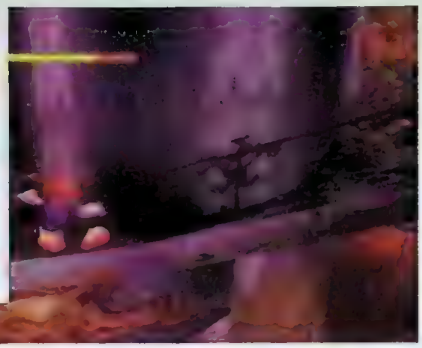
Det första *Rayman*-spelet var ett ganska vanligt tvådimensionellt plattformsspel, men den här tredimensionella uppföljaren är mycket bättre. Kanske till och med en blivande klassiker. I ett äventyr med perfekt tempo och massor av varierande inslag tar Rayman på allvar upp kampen mot förebilden *Super Mario*. *Rayman 2: The Great Escape* är dock ingen kopia av något annat spel, utan blandar det bästa från de två- och tredimensionella plattformsspelens historia. För vana plattformsspelare lär spelet därför knappast ställa till några problem.

Rayman själv är kanske inte TV-spelshistoriens mest karismatiske hjälte. Den konstiga frisyren, avsaknaden av kroppsdelar och den enorma kranen till näsa får honom faktiskt att framstå som ganska bisarr. Men han är i alla fall smidigt animerad, och så reagerar han perfekt på de instruktioner man ger honom via styrkorset.

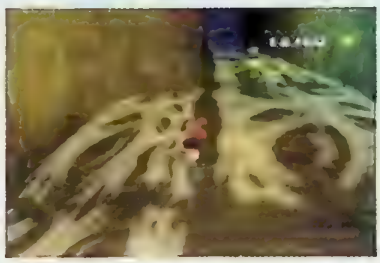
Spelkontrollen är också bra. Rayman kan göra massor av rörelser, trots att man bara behöver använda två av handkontrollens knappar. Till att börja med kan han skjuta studsande energibollar, klättra i vinrankor, svinga sig i nät, simma, hoppa och rotera som en helikopter för att inte slå sig när han landar. Under äventyrets gång får han ännu fler egenskaper. Några av de mest användbara är förmågan att skjuta ut rep, åka vattenskidor och rida. Frågan är vad han har för användning av alla dessa kunskaper. Utan att avslöja för mycket kan vi tala om att robotpirater har erövrat Raymans planet. Naturligtvis är det bara Rayman som kan ta kol på fienderna och rädda planeten.

Så långt är det inte mycket som skiljer handlingen i *Rayman 2: The Great Escape* från andra spel, men det faktum att planetens hjärta har sprängts i 800 olika bitar har viss betydelse. Dessa 800 bitar finns nämligen utspridda på 20 banor, och på några viktiga platser måste man ha hittat tillräckligt många



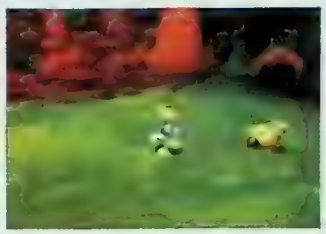


Under äventyrets gång besöker Rayman både mörka platser och färgglada landskap

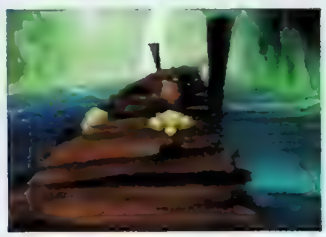


Grafiken är lättsåld. Floder av spindelnät och flytande stockar är bara ett par av alla finesser

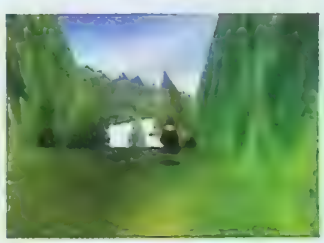
HUR MAN... TÄMJER EN RAKET



När en tvåbent raket börjar jaga dig är det bara att sätta igång att springa. Fortsätt att springa tills den tröttnar.



När raketen har blivit trött kan du hoppa upp på dess rygg och rida på den genom hela banan. Tänk bara på att det inte går att stoppa raketen när den väl har börjat röra sig. Andra raketer kommer att börja jaga dig när du susar förbi dem.



För att undkomma förföljarna ska du svänga så mycket det går utan att krascha. De andra raketerna kommer då att åka in i väggen och sprängas. När detta är gjort kan du äntligen pusta ut.

bort sig i handlingen”

bitar föra att kunna komma vidare. Bitarna är dock ganska svåra att hitta och man måste spela om banorna flera gånger för att få tag i alla. Idén är såklart hämtad från stjärnsystemet i *Super Mario 64*, men det gör idén inte sämre.

Jakten på planetbitarna filmas med ett flexibelt kamerasystem som bara några enstaka gånger ställer till problem. Eftersom upplägget är så bra tappar man aldrig bort sig i handlingen, oavsett om det gäller att lösa pussel eller besegra bossar.

Ljudet i spelet är dock lite märkligt, men på det hela taget är det här ändå ett väldigt bra spel. Bossarna är lagom svåra, banorna är varierande och kul att spela och spelkontrollen är sofistikerad på ett enkelt sätt. Vad mer kan man egentligen begära av ett TV-spel? ■

Jon Smith

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

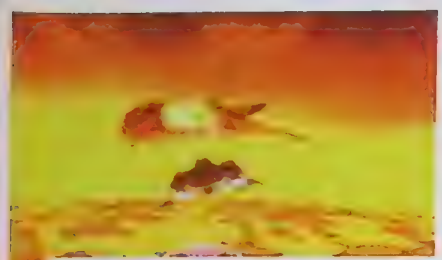
Stort, snyggt och oerhört kul. Ett av de allra bästa spelen i genren.

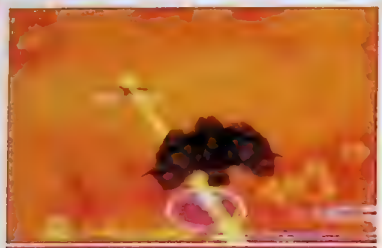
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Färggrann, klar och full av roliga figurer	8
SPELBARHET:	Varierande och väldigt bra uppbyggt	9
LIVSLÄNGD:	Inte så svårt, bortsett från slutet	8

TOTALT
Ett snyggt och roligt plattformsspel med massor av ass i rockarmen. Kanske inget direkt stenhårt spel, men helt klart ett välkommet tillskott till genren

8 AV 10





Jorden på nära håll. Banan innefattar även en lektion i hur man undviker fiender.

På den vänstra bilden ser vi att laserstrålarna börjar glöda när de träffar sköldar. Flyger man nära ett allierat skepp skyddas man av dess sköld.

GLÖM ALLT VAD LOGIK HETER. NU ÄR DET DAGS ATT SPETSA ÖRONEN OCH DRA UT I KRIG.

Star Trek: Invasion!

”Att kontrollera ett Valkyrieskepp i strid är en ganska tuff

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Warthog
RELEASEDATUM:	September
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	IQ Media
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COLONY WARS: RED SUN

En uppdaterad och polerad fortsättning på det klassiska originalet.

Det har hänt ganska mycket med *Star Trek* sedan Gene Roddenbury för första gången drömde om män med spetsiga öron och tajta overaller. Numera är det ju Jean-Luc Picard som har befälet, och han löser problemen i rymden på ett taktiskt och försiktigt sätt. Kirk, den gamla befälhavaren, gick däremot direkt på sak. Efter att ha snört ihop korsetten skjöt han iväg en skur torpeder mot fienden.

Det är just detta som är den största skillnaden mellan det gamla *Star Trek*-konceptet och det nya. *Star Trek: Invasion!* blandar dock lyckligtvis båda stilarna. Och faktum är att den nya erans mytologi och fantastiska rymdskeppsdesign passar perfekt ihop med den gamla skolans skjutglada attityd.

Man spelar som den unge Cooper, pilot för ett Valkyrieskepp. Egentligen är det inte tänkt att vara utrustat med särskilt starka vapen, men det kan bära tyngre arsenal om noden kräver det. På de flesta uppdragen flyger man dock ett Typhonskepp, som är ett betydligt större rymdskepp.

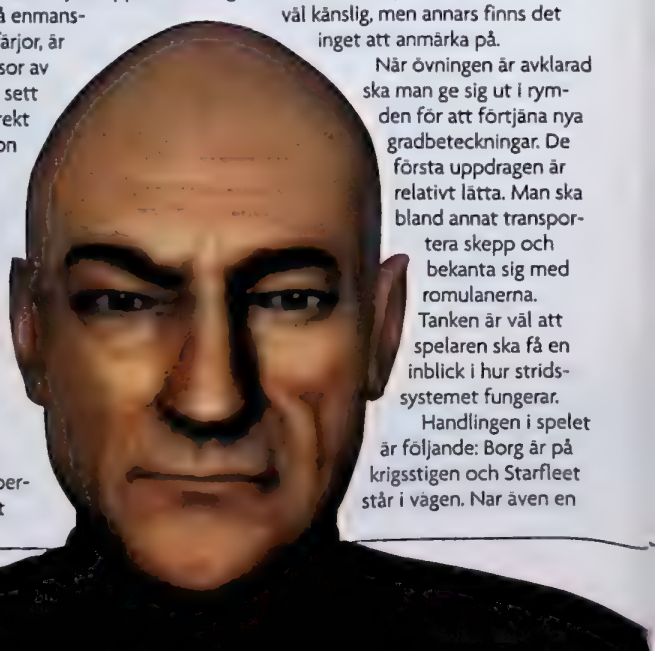
Som framgår av bilderna är *Star Trek: Invasion!* ett väldigt snyggt spel, kanske till och med ett av de allra snyggaste vi har sett i genren. På nära håll kan man verkligen se hur mycket arbete Warthog har lagt ned på grafiken. Varje skepp, det vill säga allt från små enmansskepp till kolossala färjor, är utsmyckat med massor av detaljer. De som har sett filmerna kommer direkt att känna igen Klingon Warbird, Borg Cube och Enterprise.

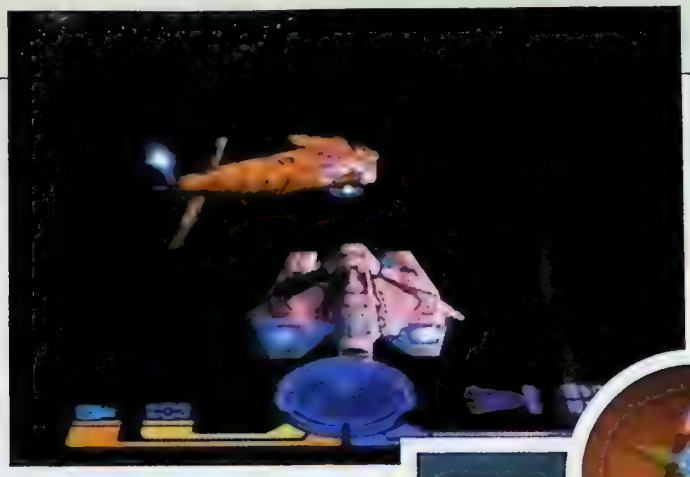
En annan imponerande sak är att spelet flyter så smidigt. Det spelar ingen roll hur många föremål som finns på skärmen, bilden uppdateras ändå snabbt. Och eftersom även bakgrunderna är så oerhört välgjorda är det svårt att inte älska grafiken i *Star Trek: Invasion!*

Grafik är ju inte allt, men *Star Trek Invasion!* är dock lika kul att spela som det är vackert att se på. Enda gången vi blev lite sura var under träningsuppdragen. Kontrollen är i just den sektionen lite väl känslig, men annars finns det inget att anmärka på.

När övningen är avklarad ska man ge sig ut i rymden för att förtjäna nya gradbeteckningar. De första uppdragen är relativt lätta. Man ska bland annat transportera skepp och bekanta sig med romulanerna. Tanken är väl att spelaren ska få en inblick i hur stridssystemet fungerar.

Handlingen i spelet är följande: Borg är på krigsstigen och Starfleet står i vägen. När även en





I varje uppdrag får du hjälp av skeppets kapten

De som har sett filmerna känner garanterat igen de här bilderna.

En match mellan David och Goliat. I rymden kan ingen höra dig skrika. Eller?

utmaning, det tar ett tag innan bitarna faller på plats”

uråldrig mystisk asteroid dyker upp och börjar härja är kriget i fullgång. Får Borg som de vill är det tack och adjö med jorden.

Till skillnad från de flesta andra rymdfararna har fienderna ganska små rymdskepp. Särskilt obehagliga är Attack Marshallskeppen, dessa är utrustade med energikanoner som suger bort sköldarna från andra skepp. Hamnar man på fel sida om ett sådant skepp ligger man verkligen risigt till.

Att kontrollera ett Valkyrieskepp i strid är en ganska tuff utmaning. Det tar ett tag innan bitarna faller på plats. Efter några uppdrag är man dock redo för att börja experimentera med skeppets mer avancerade egenskaper. Det är då som spelet verkligen lyfter. Om man till exempel blir attackerad rakt framifrån kan man flyga runt fienden och attackera bakifrån. Befinner man sig mitt i skottlinjen gör man kanske klokast i att warpa sig bort från platsen.

De som suktar efter ännu mer sofistikerade inslag kommer inte heller att bli besvikna. *Star Trek: Invasion!* innehåller nästan hur många fina små detaljer som helst. Som till exempel när Borg använder sina sköldar för att göra ens vapen ineffektiva. Lyckas de måste man byta vapen, kanske till och med under pågående strid. Vi rekommenderar även att ni tar en extra titt på hur nedskjutna skepp beter sig innan de exploderar.

Spelet påminner ganska mycket om *Colony Wars*, men eftersom *Star Trek Invasion!* är så himla välgjort finns det liksom ingen anledning att klaga. Det här är helt enkelt ett rymdäventyr som borde passa de flesta. ■

Al Bickham

SVENSKA PlayStation Magasinet

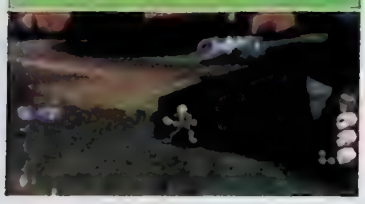
BETYG

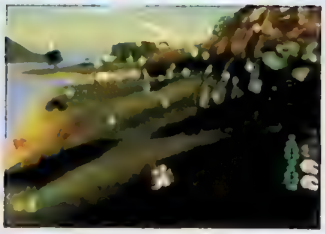
GRAFIK:	Helt otrolig. Våra ögon har förälskat sig	9
SPELBARHET:	*Colony Wars* avkomma är både hyperaktiv och välväxt	8
LIVSLÄNGD:	Massor av uppdrag och ett roligt tvåspelarläge	8

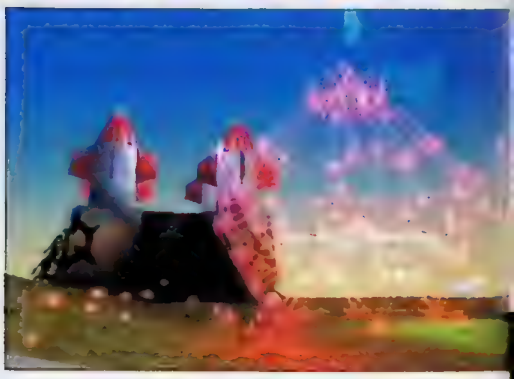
TOTALT
Vad är det frågan om? *Star Trek*-spel ska inte vara så här roliga. Helt klart det bästa försöket hittills.

8 AV 10

Med Genergy kan man spränga det mesta. Bara så att ni vet.







VI FÅR PROVA HUR DET KÄNNS ATT VARA EN RYMDVARELSE MED OVANLIGT STORT HUVUD

Terracon

”Det finns några olika väderförhållanden och flera varierande

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Picture House
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

De kommer från en civilisation som är mycket äldre än vår. Dessutom är de ganska söta. De är också ganska förvirrade små varelser. Den fantastiska roboten som de byggde för att kunna dra nytta av obefolkade planeter, och lösa problemet med överbefolkningen har fått en snedtändning. Upplägget kanske låter bekant, men faktum är att *Terracon* är ett ovanligt spel.

Efter att roboten hade blivit medvetslös och fått hybris förstörde den de små varelsernas hemplanet. När spelet börjar håller roboten på att färdas genom galaxen. Överallt där den drar fram förstör den planeter. Man spelar som Xed, den enda rymdvarelse som överlevde robotens attack. Uppgiften är att aktivera planeternas försvarssystem, så att Terracon kan bekämpas. Man är dock inte helt ensam. Bortsett från vapnen får man hjälp av en datorgenererad ande som fungerar som någon sorts allvetande Obi Wan Kenobi.

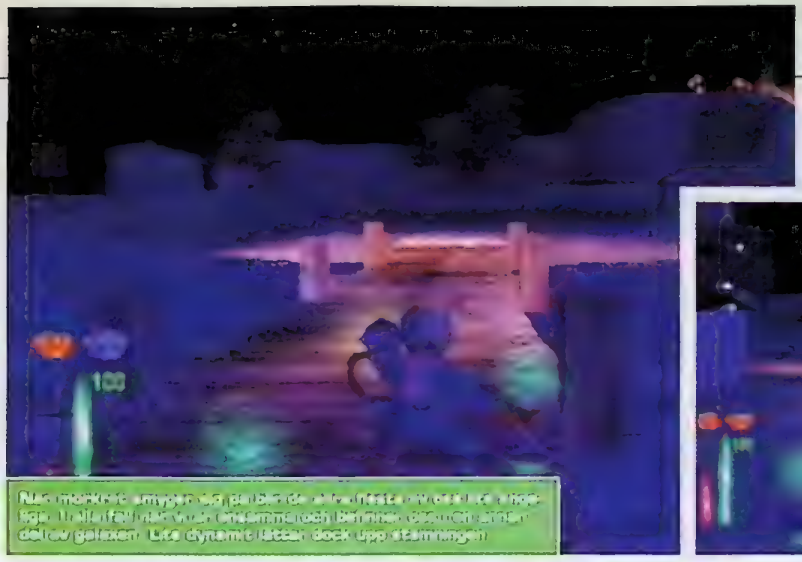
Spelet går ut på att man vandrar omkring på planeter och samlar Genergy, tar kol på fiender, räddar världar och skjuter ner ett eller två rådjur i vad som i grund och botten är ett tredimensionellt plattformsspel. Det finns dock vissa pussel- och plattformsinslag och Picture House har kommit på flera bra sätt att låta spelaren bygga upp sin erfarenhet.

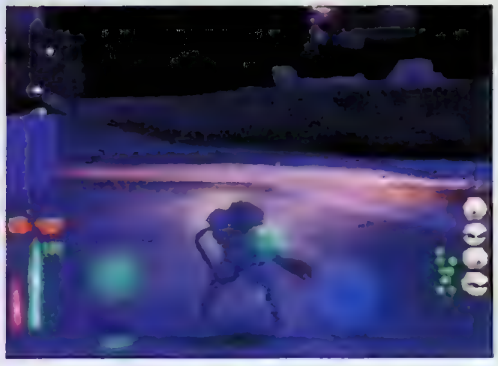
Genergy är en form av energi som finns i flera olika färger. Dessa kommer till användning när man ska skaffa viktiga föremål, slåss mot fiender och förstöra byggnader. Sedan finns det även retro-power-ups som svävar runt kroppen och fördubblar skottförmågan eller eldhastigheten. Varje sak man hittar på en bana kan man använda senare på skeppet. De föremål man hittar på uppdragen byter man bort för att kunna skaffa sig bättre vapen inför kommande banor.

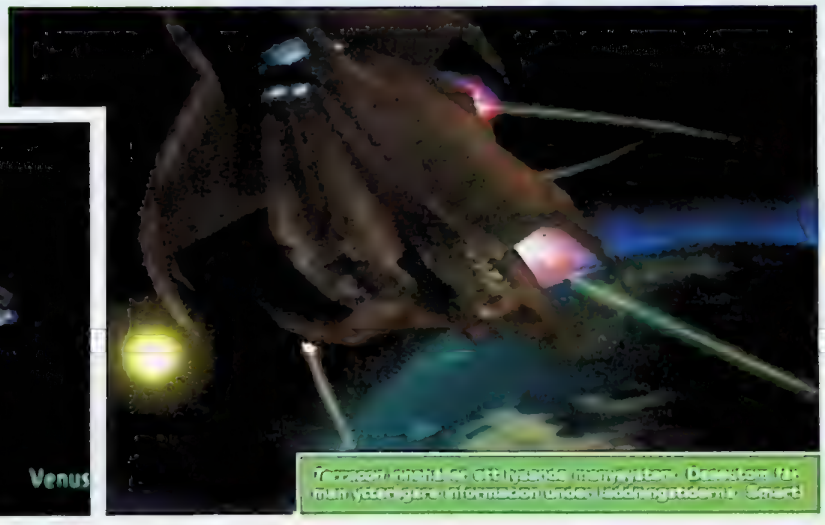
Utvecklarna har verkligen ansträngt sig för att göra spelets menyer så lätthanterliga som möjligt. Den tredimensionella Level Select-menyn är makalös. Så glöm allt vad hafsiga genomgångar av menysystem heter. Menyerna i *Terracon* höjer verkligen spelvärdet. Till och med laddningstiderna utnyttjas för att förklara spelets innehåll.

Grafiken är snygg och finurlig. Det finns några olika väderförhållanden och flera varierande kameravinklar att beskåda äventyret ur. Kontrollen kan dock svikta en aning på de banor där det krävs mer sofistikerade kommandon. Trots några märkliga brister, som till exempel att Xed ibland försvinner från skärmen, är *Terracon* ändå ett riktigt bra spel.

Det finns dock en liten risk att spelet kommer att tilltala de yngre spelarna i större utsträckning än de lite äldre. *Terracon* är väldigt gulligt och humoristiskt. Därmed är det inte sagt att det är något oseriöst





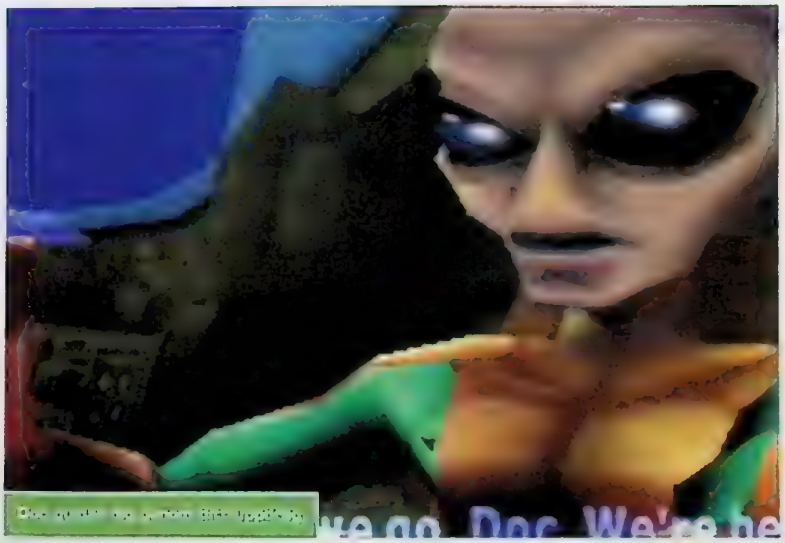


kameravinklar att beskåda äventyret ur”

spel. Ett spel kan faktiskt vara precis lika bra utan att man får se massor av blodspill när man har ihjäl sina fiender. Och den som tror att Terracon är någon halvsåsig barnlek tar fel. Hela aliensläktets existens står faktiskt på spel.

En väldigt bra sak med *Terracon* är att det finns mycket att göra. Man kanske tror sig vara klar med en bana, men så fort man tar en titt på statistiken upptäckter man att det finns fyra eller fem gånger så många hemligheter att upptäcka. Hållbarheten försämrats lite av att uppdragen är ganska lika varandra, men Terracon är ändå helt klart en lyckad satsning som borde tilltala barn eller vuxna med barnasinnet i behåll. ■

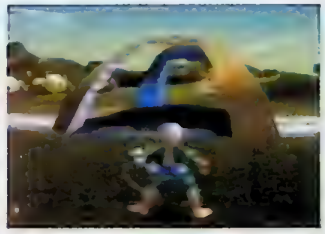
Lee Hall



HUR MAN... OMFORMAR PLATTFORMAR

Man stöter ofta på broar och plattformar som behöver omformas. Diagrammet markerar platsen.

Om man skjuter på diagrammet dyker det upp en mätare som talar om hur mycket Genergy omformningen kräver.



Fortsätt att skjuta på objektet tills det omformas.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

APE ESCAPE

Ett beroendeframkallande plattformsspel som är fullt med apor. Vad mer kan man begära?

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Vacker och full av klara färger	8
SPELBARHET:	Uppdragen är ganska lika, men kontrollen är inte helt perfekt	7
LIVSLÄNGD:	Eftersom det finns så mycket att göra är det kul att spela om	8

TOTALT

Terracon är inget realistiskt spel, men de fina färgerna och alla små detaljer gör det ganska originellt. Ett bra alternativ till de andra plattformstitlarna med andra ord

8 AV 10

ÄNNU ETT FOTBOLLSSPEL...

FA Premier League Stars 2001

”Electronic Arts senaste fotbollsspel är verkligen uselt”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	EA
UTVECKLARE:	EA
RELEASEDATUM:	September
GENRE:	Fotboll
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ISS PRO EVOLUTION
Fortfarande det överlägset bäste fotbollsspelet

Lagom till att engelska ligan startar i mitten av augusti kommer säkert många sitta och svära åt sitt favoritlags alla missar. Men antagligen kommer ännu fler PlayStation-ägare svära åt allt som är fel med denna uppföljare.

Att säga att *Stars 2001* har ett par småfel och brister vore en underdrift. För Electronic Arts senaste fotbollsspel är verkligen uselt. Att få utveckla sitt valda lag genom framgångar på planen kanske verkar som en bra idé. Men bara om man bortser från de förbannade matcherna som man måste spela igenom. Styrningen är frustrerande, reaktionerna är långsamma och det ser riktigt fult ut. Spelet är verkligen dåligt genomfört.

Stars 2001 är i princip raka motsatsen till *FIFA*. *FIFA* kanske har lite väl precisa passningar och alldeles för få överraskningar, men *FIFA* är ändå en pålitlig spelserie. *Stars* känns bara som ett magplask. Visst har man hanterat passningarna smart, men likgiltigt skjutande och försvarande resulterar i alldeles för många missade chanser. Och taktiskt sett är det riktigt dåligt, med försvarare som lämnar enorma ytor och mittfältare som klumpar ihop sig. Till och med grafiskt sett är det sämre än *FIFA*. Spelarna ser inte så verklighetstrogna ut, men det fungerar så länge man ser dem på avstånd. Om man däremot zoomar in på en repris är det svårt att hålla sig för skratt – spelarna är riktigt fula och det finns knappt någon interaktion mellan boll och spelare. Var är realismen?

Det som räddar *Stars 2001* från ett riktigt bottenbetyg är dess system med stjärnor, som används för att förbättra lagens prestanda. Gör man ett hattrick kan man få upp till hundra extra stjärnor. Skott på mål eller mål av särskilda spelare innebär också extra stjärnor, om än inte lika många. Tyvärr har systemet minimal effekt när det gäller att förbättra lagets prestationer. Varianten i tvåspelarläget – då förloraren får ge bort en spelare till motståndaren – känns mycket mer lyckat.

I slutändan är det de oavsiktligt roliga momenten som är behållningen med *Stars 2001*. Visst är användandet av utrustning och sponsorer nyskapande. EA har även lagt till ansikten på spelarna, men tyvärr verkar det som att de mest kända spelarna har drabbats av elefantsjukan. De har stora, utskjutande pannor och ännu större, helt runda bakhuvuden. Det är som om man ändrat på ansiktena för att skydda de oskyldiga. ■

Steve Merrett

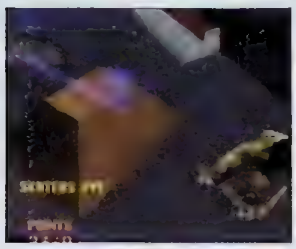
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Ser ofärdigt ut och har gott om buggar	5
SPELBARHET:	Simpel och primitiv	4
LIVSLÄNGD:	Lätt att börja spela, ännu lättare att sluta	4

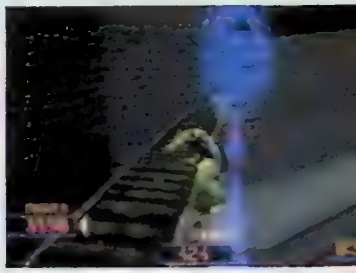
TOTALT
Motsatsen till *FIFA*. Dålig grafik, begränsad spelbarhet och några chockerande buggar. Det är ingen bra början när delar av stadion dyker upp från ingenstans och förstör matcher.

4 AV 10



Det kanske ser helt livsfarligt ut, men man gör sig inte illa lika mycket som i *Tony Hawk's*.

Det finns ingen begränsning för vad man kan göra med sin skateboard



NYA SKATEBOARDÅKARE GÖR EN VARIANT PÅ TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Grind Session

”En mängd trick som är hur lätta som helst att utföra...”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Shaba Games
RELEASEDATUM:	September
GENRE:	Skateboard
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Briljant spelbarhet och otroligt underhållande

Alla vill ha det – maffian dödar för det medan töntarna aldrig kan få det. Respekt. Det är den där konstiga kvaliteten som man inte kan köpa och det råkar också vara grunden till skateboardspelet *Grind Session*. I *Tony Hawk's* får man, som bekant, poäng för att göra trick, men *Grind Session* går ett steg längre. Om man får höga poäng eller gör ett extra klurigt trick belönas man med ”respektpoäng”. Har man inte satt respekt i sina motståndare kan man inte lära sig häftigare trick eller få fram nya banor.

Tittar man bara snabbt på titelskärmen tror man att det är *Tony Hawk's* – det är faktiskt så likt att Tony borde prata med sina advokater. Men att skateboardåkare inte kommer slösa någon tid på ens ramp om man inte ser ut som och spelar som mästaren själv är ju en riktig komplimang för *Tony. Grind Session* är starkt influerat av *Hawk's*, men det är inte lika realistiskt. Dåliga landningar är inte så farliga, kombinationer är enklare att utföra och aktiverar man Super Mode kan man göra de mest otroliga trick (till exempel Cue Lightning Flash och oändliga 900° grabs, om det säger er något).

Det roligaste med spelet är kvaliteten på nivådesignen. Åker man på gatan är det helt fullt av närliggande vertikala och skålformade ramper, avsatser och föremål att vandalisera. Man skulle nästan kunna säga att spelet faktiskt är för skateboardvänligt – det finns så många saker på marken, som uppenbarligen bara konstruerats för att kunna åkas på, så att det, till skillnad från *Hawk's*, inte känns som riktiga gator. Trots garagedörrarna och ramperna, som binder ihop varje bana, finns det en känsla av instängdhet på varje plats. Men letar man efter ett ställe där man kan man gora superhäftiga trick, samtidigt som man både knyter skorna och löser korsord så är det *Grind Session* man ska köpa.

Ironiskt nog är det tricket ”grind” som ger minst poäng av alla de som man kan utföra i spelet – vilket är irriterande eftersom det är så pass svårt. Samtidigt finns det en mängd andra trick som är hur latta som helst att utfora, vilket, trots de hoga poäng man får, gör att man inte känner sig helt tillfredsstalld.

Det råder ingen tvekan om att *Grind Session* är ett bra spel, som både är njutbart och utmanande. Men precis som de wannabees vi ser i huvudrollerna (Willy Santos, Cara-Beth Burnside, Pigpen), så får det finna sig i att stå i skuggan av sportens enda sanna stjarna. *Tony Hawk's* är fortfarande bäst. ■

Pete Wilton

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Högklassig och pålitlig, men inte fantastisk	7
SPELBARHET:	Hur många trick som helst	7
LIVSLÄNGD:	Tävlingen är en riktig utmaning	7

TOTALT

Det är knappast revolutionerande, men *Grind Session* har ändå ett par bra idéer och flera underhållande banor. Men fastän det är så likt *Hawk's* lyckas det aldrig fånga dess magi.

7 AV 10

ÄR THQ TILLRÄCKLIGT MODIGA FÖR ATT GÖRA ETT ANNORLUNDA PUSSELSPEL?

Ballistic

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	Mitchell Corporation
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1–2

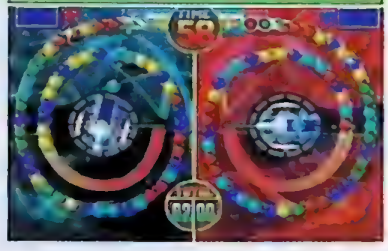
I pusselgenren har Acclaims serie *Bust-A-Move* varit i en klass för sig ganska länge nu. Ett någorlunda bra pusselspel, som man kan börja spela när som helst, brukar man kunna hitta i de allra flesta PlayStation-ägares samlingar. Men det är inte mycket som tyder på att THQ:s nya spel kommer bli ett av dem.

Istället för att bara kopiera *Bust-A-Move* har THQ försökt göra någonting annorlunda. *Ballistic* går ut på att hindra en hela tiden krympande spiral med bollar från att nå mitten av skärmen. Man blir av med bollar genom att sätta ihop tre eller flera av samma färg. Planerar man noggrant kan man sätta igång stora kedjereaktioner. Oönskade bollar kan skjutas bort från skärmen, vilket gör spelet lite lättare, men samtidigt tar detta bort dess strategielement, som är så viktigt för de som gillar pusselspel.

Det finns tre olika spelsätt i *Ballistic*: Panic Mode, där hastigheten på bollarna ökar hela tiden, Stage Mode, där man ska få bort alla bollar från skärmen och ett tvåspelarläge, som är roligast av allt. Spelets dubmusik, som får en att slappna av, när man istället borde bli stressad av spelets ökande hastighet, är också ganska underhållande.

Det var på tiden att någon försökte ta över pusseltronen. Synd bara att *Ballistic* inte lyckades. ■ **Catherine Channon**

Ännu ett pusselspel till PlayStation, men utan *Bust-A-Move*-charm



SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Oinspirerande och inte så bra som den kunde varit	4
SPELBARHET:	Ett ganska svagt försök till originalitet, tyvärr	5
LIVSLÄNGD:	Det är ett pusselspel	6

TOTALT
Det finns inget som får *Ballistic* att stå ut från andra pusselspel. Det är dessutom fulare än de flesta av dem. Men, som de flesta spel i genren, är det både frustrerande och beroendeframkallande.

5 AV 10

KAN INGEN SKICKA DEM PÅ ETT SJÄLVMORDSUPPDRAG?

Army Men: Operation Meltdown

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1–2

Snacka om missvisande titel. Vi trodde verkligen att 3DO hade tröttnat på sin serie med leksakssoldater och smält ner Sarge, hans hjältar och de som gjorde spelet. Men att göra någonting spännande verkar inte falla dem på läppen. Istället är det dags för ännu en del av den fortsatta historien om arméns kamp mot underlig spelkontroll, dålig grafik och upprepning.

Ja, det är än en gång ett spel där man går omkring och skjuter, sett ur tredje persons synvinkel. Inga av problemen med *Army Men* (PSM25 6/10) och *Army Men: Sarge's Heroes* (PSM30 3/10) har försvunnit. Att sikta med vapnen är fortfarande alldeles för svårt – varför finns det ingenting som visar var man träffar? Att man nu kan krypa och ducka borde ju innebära en introduktion av smygande i spelserien, men istället innebär det bara att det finns fler sätt att dö på. Miljöerna leder bara till frustration, med palmblad och buskar som skymmer ens sikt (utan att någon gång skymma fiendens sikt). Man får hela tiden snegla mot horisonten för att försöka upptäcka avlägsna vaktposter.

Ärligt talat är faktiskt inte *Meltdown* lika olidligt som *Sarge's Heroes*, men det är ändå fult, frustrerande och enformigt. Krig har nog aldrig varit så här långtråkigt. ■ **Pete Wilton**

Tyvärr är den tredje delen i *Army Men*-serien inte bättre än de tidigare två. Det är bara ännu ett dåligt actionspel.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

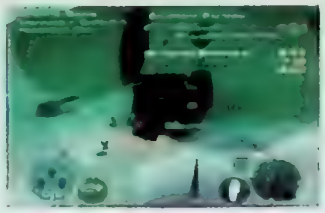
GRAFIK:	Ganska primitiv och väldigt förvirrande. En del buggar också	3
SPELBARHET:	Kringandet blir hemskt med den usla spelkontrollen	2
LIVSLÄNGD:	Kan räcka en stund, om man är fruktansvärt tålmodig	3

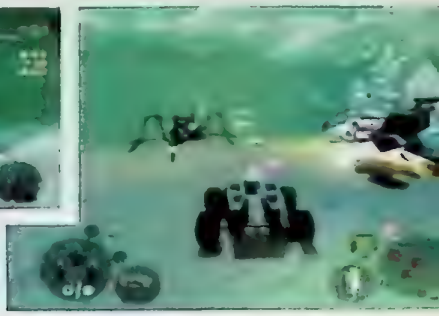
TOTALT
Det är svårt att säga vad som är det största problemet med *Meltdown*, för hur man än ser på det, så är det värdelöst. Man saknar någonting nytt, för spelets föregångare är knappast några höjdare. Riktigt dåligt.

3 AV 10

EN SKJUTGLAD GENRE, MEN ETT TRÅKIGT SPEL

Infestation





FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Frontier
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1

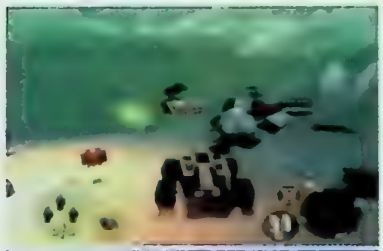
Har du någon gång velat köra omkring i ett besvärligt fordon med dålig styrning, i fula miljöer, tills du når en oinspirerade destination?

Infestation ser inte bara riktigt fult ut, det är också fyllt med buggar och försvinnande miljöer. Det är frustrerande, onjutbart och tillhör den allra sämsta sortens scrollande shoot 'em up-spel, som utspelar sig i rymden. Man kanske inte ska vänta sig för mycket från en genre som innehåller spel som *Blaster Master* (recenseras nedanför).

Man måste bekämpa onda rymdrobotar i stora områden. Men stora, kala områden har aldrig varit en bra grund för ett spel. När man väl stöter på motståndare skjuter de någon slags mesig laserstråle och det finns inte mycket utrymme för smarta strider. I princip är det bara att möta dem rakt framifrån och börja skjuta. Man har ändå försökt att ge spelet lite djup, genom att låta spelarna kunna samla kristaller för att uppdatera sina skepp. Men det ursäktar inte det faktum att spelet är så simpelt och så fult.

Det finns gott om vapen, uppdrag och muterade skurkar, men man har tur om man överhuvudtaget tar sig genom det första uppdraget. Det här känns som en död genre, och *Infestation* kan knappast göra någonting åt det. Köp inte! ■

Lee Hall



Inte kul alls. Man får styra ett par riktigt jobbiga fordon i *Infestation*. Det kan inte finnas någon som kan tänkas uppskatta detta spel.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

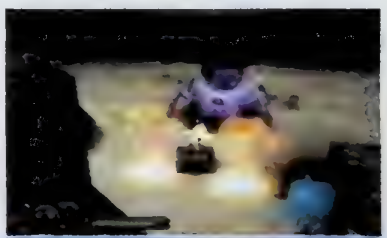
GRAFIK:	Många buggar, ingen atmosfär	2
SPELBARHET:	Tråkiga uppdrag och väldigt svår styrning	3
LIVSLÄNGD:	Inte troligt att man vill spela det fler gånger, någonsin	2

TOTALT
Ett riktigt dåligt spel med få inslag som kan göra det värt att spela överhuvudtaget. *Infestation* är till och med sämre än *Blaster Master*. Det är bara att ignorera det.

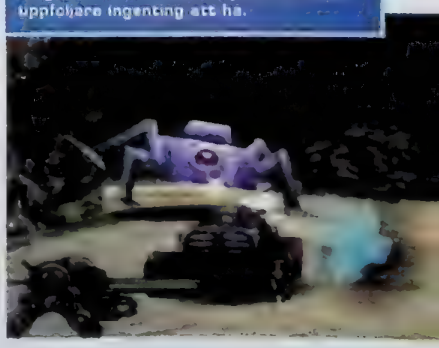
2 AV 10

ÄNNU ETT RYMDACTIONSPEL... SÅ REVOLUTIONERANDE

Blaster Master: Blasting Again



Tillbaka med nya haftiga fordon. Originalet var bra, men tyvärr är denna uppföljare ingenting att ha.



FAKTARUTA

UTGIVARE:	Sunsoft
UTVECKLARE:	Sunsoft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1

***Blaster Master: Blasting Again* skiljer sig inte särskilt mycket från *Infestation*. Det är väldigt tråkigt och väldigt fult. Visserligen är det nog det bättre av de två, men det är bara marginella skillnader.**

Blaster Master är lite mer polerat och det har, vilket Sunsoft ska berömmas för, satt spelbarheten framför realismen. Och även om det är späckat med fel, så ger plattformskänslan i alla fall en liten känsla av originalitet. Fordonen man kör är utrustade med raketmotorer både under och på sidorna, vilket gör att man kan hoppa både vertikalt och i sidled, för att kunna nå plattformar och ta sig över stup. Spelet får lite variation eftersom man kan välja mellan flera olika karaktärer och fordon. Det förutsätter dock att man spelar tillräckligt länge för att upptäcka skillnaderna mellan dem. Tyvärr är grafiken alldeles för dålig för att man ska orka med att försöka rädda universum från de obligatoriskt onda robotarna.

Sunsofts idé är bra – ta ett spel som sålde uppemot en miljon exemplar till NES och släpp en uppföljare på världens bäst säljande konsol. Tyvärr är resultatet bara ännu ett dåligt spel som skulle kastats bort redan på 16-bitarstiden. Dagens TV-spelskonsumenter både kräver och förtjänar någonting bättre. ■

Lee Hall

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Väldigt simpel, med mesiga explosioner	4
SPELBARHET:	Fordonen är lätta att hantera. Men det är ändå tråkigt	3
LIVSLÄNGD:	Plocka upp det, bli förbannad, lägg ner det igen	2

TOTALT
En bisarr kombination av plattform och shoot 'em up som både ser fult ut och har en stor brist på spelbarhet. Det är ingenting annat än slöseri med tid att spela detta spel.

3 AV 10

OMSPEL

PLAYSTATIONS ENORMA PRISSÄNKNING ÄR HÄR. BUDGETÅTERSLÄPP OCH PLATINASPEL SLAKTAR DE GAMLA PRISGRÄNSERNA

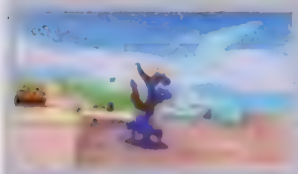
PLATINUMSPEL GAMLA KLASSIKER SOM SÅLT ÅTMINSTONE 400 000 EXEMPLAR I EUROPA PÅ NIO MÅNADER

Spyro 2: Gateway to Glimmer

Ett fantastiskt plattformsspel med makalös grafik som låter spelaren lösa pussel och sväva mellan lavasprutande vulkaner.

När vi recenserade spelet gav vi det, omdiskuterat men välförtjänt, högsta betyg. Med nya titlar som *Rayman 2: The Great Escape* har ribban höjts lite, men *Spyro 2: Gateway to Glimmer* är fortfarande ett riktigt toppspel. ■ **LH**

■ UTGIVARE **SCEE**
■ CIRKAPRIS: **249:-**



PlayStation Magasinet **BETYG** I *PSM23* 10/10 — ■ **DAGENS BETYG** Så nära perfektion man kan komma. Men prisvärt plattformsspel går ej att få — **9** AV 10

Final Fantasy VIII

Vårt omdöme när vi recenserade *Final Fantasy VIII* var: "Det mest imponerade spelet i serien hittills". Inte illa med tanke på att föregångaren erhöll högts möjliga betyg.

Som i de andra *Final Fantasy*-spelen håller såväl storyn som grafiken och ljudet toppklass. I den åttonde delen frångick dock Square sitt traditionella kampsystem, och att lära sig allt om Guardian Force-teknikerna var en rejal utmaning. ■ **LH**

■ UTGIVARE **Eidos**
■ CIRKAPRIS: **249:-**

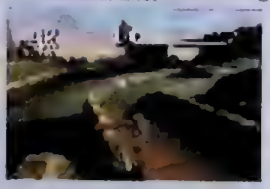
PlayStation Magasinet **BETYG** I *PSM23* 10/10 — ■ **DAGENS BETYG** Ett spel av yttersta klass, trots att det skiljer sig mycket från tidigare spel. — **9** AV 10

Tony Hawk's Skateboarding

Tony Hawk's Skateboarding var spelet som fick oss att inse hur roligt skateboarding faktiskt är som TV-spel.

Man börjar med att välja sin utrustning. Däck, trucks och bräda måste passa ihop. Sedan är det bara ge sig ut och tävla. Tack vare att spelet har ett osedvanligt djup är det nästan omöjligt att tröttna. Man bara måste få fram alla hemliga bonusar. ■ **LH**

■ UTGIVARE **Activision**
■ CIRKAPRIS: **249:-**



PlayStation Magasinet **BETYG** I *PSM22* 9/10 — ■ **DAGENS BETYG** Skateboarding när det är som roligast, nu till reducerat pris. — **9** AV 10

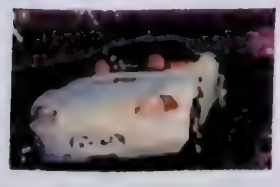
BUDGETÅTERUTGÅVOR DE GAMLA SPELEN HAR DAMMATS AV OCH SÄLJS BILLIGT – FYNDA!

Porsche Challenge

En gång i tiden var *Porsche Challenge* bland det häftigaste man kunde spela på PlayStation. Men det var då.

Innan *Gran Turismo* och *Driver* var det här ett av de allra bästa bilspelen. Så här i efterhand tycker vi dock att grafiken är ganska ful, och eftersom det har hänt så mycket i genren på senare tid känns även konceptet ganska omodernt. ■ **LH**

■ UTGIVARE **SCEE**
■ CIRKAPRIS: **119:-**



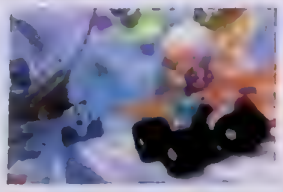
PlayStation Magasinet **BETYG** I *PSM5* 9/10 — ■ **DAGENS BETYG** Omodernt, men fortfarande ett hyfsat racingspel med tanke på det låga priset — **6** AV 10

Speed Freaks

Ett av få PlayStation-spel där det är möjligt att spela fyra personer med delad skärm. Bara det gör det nästan värt pengarna.

Speed Freaks var för övrigt även ett av de första spelen som kopierade Nintendos *Mario Kart*-koncept. Gullig racing med massor av fula tricks skulle man kunna säga. Gillar du att spela mot kompisar ska du helt klart ta en titt på *Speed Freaks*. ■ **PW**

■ UTGIVARE **SCEE**
■ CIRKAPRIS: **119:-**



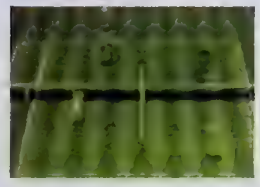
PlayStation Magasinet **BETYG** I *PSM49* 9/10 — ■ **DAGENS BETYG** Gulligt på ett roligt och ganska våldsamt sätt. Ett riktigt kap — **8** AV 10

Anna Koumikova's Smash Court Tennis

Det här är spelet som påminde oss om att det faktiskt går att göra roliga tennisspel. Med bra spelkontroll och en rejäl dos humor blev det snabbt ett av våra favoritspel

Förvänta er ingen realistisk grafik. Namco hade nämligen helt andra avsikter med *Anna Koumikova's Smash Court Tennis*. Förebilderna var de gamla klassiska arkadspelen. Och med 24 spelare, en varierande spelkontroll och massor av bonusinslag håller det än i dag. ■ **PW**

■ UTGIVARE **SCEE**
■ CIRKAPRIS: **119:-**



PlayStation Magasinet **BETYG** I *PSM18* 8/10 — ■ **DAGENS BETYG** Fortfarande det bästa tennisspelet till PlayStation. — **7** AV 10

Snigelpost: Insändare, Svenska Playstation-Magasinet, 112 85 Stockholm
E-post: psm@atlantic.medstroms.se

CHRONO CROSS OCH DREAMCAST

Hej PSM!
Vi är tre killar som älskar er tidning och har prenumererat i cirka tre år!
Vi tycker det är bra att ni har tagit bort de lätta frågorna på era tävlingar.
Nog med komplimanger nu till frågorna.

1. Vem skapade Dreamcast?
2. Varför döpte Nintendo sin nya konsol efter en delfin?
3. Vi undrar om det är värt att köpa PlayStation2 när man redan har en PlayStation?
4. Kommer det komma något PlayStation3? I sådana fall när?
5. Finns det fusk till Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII eller Medievil 2? Kan ni ta med dem i sådana fall?
6. Vi undrar om ni kunde ta med Tomb Raider 4 guiden?
7. Varför kommer inte Chrono Cross till Europa?
8. Vi undrar också varför ni har skrivit snigelpost istället för singelpost på insändare i nummer30?

Sedan, så håller vi inte med "en sann spelveteranen". Att köpa en dator som klarar både PlayStation- och Nintendo 64-spel är mycket dyrare än två konsoler och flera spel!

De tre Muskotnötterna

Hej Muskotnötter!
1. Segas Dreamcast skapades inte av en enskild person, utan av en grupp människor vars uppgift var att skapa nästa generations spelkonsol. Företagets vice direktör Shoichiro Irimajiri kan dock tillskrivas äran som en av de viktigaste personerna bakom produkten. Sega hade redan förlorat rond ett mot Sony med sin Saturn, så det var dags för ett nytt försök. Det finns ingen idag som kan svara på hur framtidens spelmarknad kommer att se ut och vem som kommer att dominera den, men Sony och PlayStation2 ser redan nu ut att kunna koppla ett starkt grepp om marknaden. Åtminstone om man utgår från de japanska försäljningssiffrorna som an så länge varit relativt blygsamma for Dreamcast. PlayStation2 å andra sidan är redan på väg att passera två miljoner sålda konsoler.
2. Nintendo har bara använt ordet Dolphin som ett arbetsnamn. Deras nya spelkonsol kommer att gå under namnet Star Cube, och kommer att offentliggöras senare under hösten.
3. Det beror på en mängd olika faktorer. Naturligtvis går det att göra betydligt mer avancerade spel till PlayStation2, men konsolen kommer också att ligga på en relativt hög prisnivå. Hög teknisk prestanda är dock ingen garanti för att spelen ska vara bättre. På längre sikt tycks dock PlayStation2 vara ett gjutet val för alla gamers. Läs mer om denna frågeställning i förra numrets ledare.
4. Sony har redan lagt beslag på patentet PlayStation3, så de har de fullständiga rättigheterna till varunamnet. Det lär dock dröja flera år till innan en eventuell PlayStation3 kommer att vara aktuell.
5. Square har för vana att inte ha med så många fusk till sina spel. Ni kan dock ladda ner sparade spel till Final Fintasy VII och VIII från vår demoskiva. För övrigt, så har vi alltid med en tipssektion i tidningen där ni kan läsa om de senaste tipsen, fusken och lösningarna.
6. Vi kommer med all sannolikhet inte att publicera en lösning till Tomb Raider 4. Spelet har varit ute i butik ett bra tag nu, och intresse bland våra läsare tycks saknas. Läs mer om del fem i vår stora artikel som börjar på sidan 28.
7. Chrono Cross som är fortsättningen på det klassiska Chrono Trigger kommer inte att släppas på grund av att Square beslutat att inte släppa det här. Förhoppningsvis ändrar de uppfattning och släpper det under nästa år, men det ser mörkt ut. Europeiska spelsälskare har fått finna sig i att inte få spela guldkorn såsom Xenogears, Parasite Eve, Front Mission 2, Einhänder, Final Fantasy Tactics, Front Mission Alternative, Threads of Fate och Final Fantasy Anthology för att bara nämna några. Samtliga spel är släppta av Squaresoft. Förhoppningsvis blir det ändring på detta nu när Square har etablerat ett kontor i Europa.
8. Vi skriver snigelpost, och menar då att det går betydligt långsammare att skicka ett brev via ordinarie postgång än att sända ett Email.

Red

SAMMA SPEL?

Hej!
Jag är en kille som undrar om det går att ha samma spel till PS one som till PlayStation?

Tomas

Hej Tomas!
PS one innehåller samma hårdvara som återfinns i PlayStation. Den enda skillnaden är de kosmetiska yttre förändringarna. PS one är bara hälften så stor som PlayStation.

Red

MÅNADENS BREV

Varje månad belönar Svenska PlayStation-Magasinet den insändare som skrivit den mest tänkvärda insändaren. Det kan vara en insändare som tar upp något som berör PlayStation, tidningen eller branschen som helhet.

VADÅ GRAFIK?

Hej PSM!
Tack för en skitbra tidning. Ni är bäst! Men nu till det som har gjort mig riktigt sur. I nummer 31 skrev undertecknigen "Robin" att grafik var det viktigaste i spelen. Ta dig i brasan Robin! Ja, för vem har inte ibland velat ha de där gamla klassikerna till Nintendo 8-bitar som Baseboll, Golf och Mario Bros-spelen? De flesta, men är det bra grafik i dem? Knappast! Jag håller fullständigt med personen "länge leve Hironobu Sakaguchi" i nummer 29. Grafik är bara något som är som en extra bonus, ifall den är funktionell vill säga! Vad skulle ni själva säga om ni körde klassikern Sensible Soccer med världens bästa grafik. Funktionellt? Knappast! Jag menar, varför köpte man ändå spelen? Jo, för att spelglädjen var så hög. Alltså vad ska man med grafik till om spelglädjen är på topp! Nu är det så att jag också kör spel som *Metal Gear Solid* och *Final Fantasy VIII* med flera, men kan lika gärna plocka fram de gamla klassikerna som *Final Fantasy II* och liknande, utan att bli frustrerad.

När jag fortsatte att läsa insändare och kom till månadens brev, blev jag så fundersam på hur någon kan skriva att kritik mot piratkopiering bara är en massa uttjatat skit. Hur ska man annars få bukt med piratkopiering? Kanske genom att sänka priserna, för de är odrägligt höga? Speciellt i vissa leksaksaffärer och de med ett litet sortiment. Ibland kan postorderfirmorna ha ett äldre spel för 200 kronor medan leksaksaffärer fortfarande har de för 500 kronor. Det är också viktig, eftersom föräldrar med mindre barn inte vet vilka de ska vända sig till när barnen inte läser Svenska PlayStation-Magasinet. Eller av någon anledning inte kan beställa och inte heller har någon bra och billig affär i närheten när de ska köpa ett spel. De köper dyrt och förlorar massor med pengar, vilket i sin tur leder till att föräldrarna drar sig för att köpa spel och barnen blir kvar med ett fåtal. Är inte det förskräckligt att man inte ens kan köpa de spel man vill ha? Det är sånt som man blir riktigt sur på.

Snart är ni på PSM de enda vettiga människor jag har att vända mig till. Er tidning är bäst!

M V H: Punk Manne

Hej Punk Manne!
Visst är det spelgladjen som varar i ett spel och inte dess visuella yta. Vi här på redaktionen plockar ofta upp gamla klassiker, och har minst lika roligt med dem som med nya spel. Samtidigt är det mycket roligt att se hur ny spelteknik hjälper utvecklarna att skapa spel som man inte trodde var mojligt för bara ett par år sedan.

Spelet måste passera ett antal mellanhänder innan de hamnar på butikshyllorna. Alla vill ha sin beskärda del av kakan. Spelpriserna är på tok för hoga, men det rättfärdigar inte på något vis piratkopiering.

Vi har inte din Email, telefonnummer eller adress. Vänligen, hor av dig till oss så att vi kan sända dig priserna för månadens brev.

Red

"Punk Manne" får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Vagrant Story: del 2

NU NÄR NI FÖRHOPPNINGSVIS HAR TAGIT ER IGENOM DEN FÖRSTA DELEN AV SQUARES STORSLAGNA ÄVENTYR VAGRANT STORY, SÅ ÄR DET DAGS FÖR OSS ATT LEVERERA NÄSTA DEL AV DEN GUIDE VI STARTADE I FÖRRA NUMRET. PÅ NÄSTKOMMANDE SIDOR FÖLJER LÖSNINGEN SOM FÖRHOPPNINGSVIS SKALL LOTSA DIG FÖRBI DE FASANSFULLA BESTAR OCH KLURIGA PROBLEM SOM VÅR HJÄLTE ASH STÄLLS INFÖR PÅ SIN VÄG MOT SPELETS GRIPANDE SLUT.

THE ABANDONED MINES B2

Nu har det blivit dags att besöka de övergivna gruvorna ännu en gång. Det finns dock en del som du bör ha i tanken, innan du sätter ner dina fötter på det kalla och fuktiga stengolvet. Först och främst, denna del av gruvan är en labyrint som du skall klara under en viss tid. Har du problem med att hinna plocka upp alla skatter och ting i gruvan , under de två minuter som erbjuds, så strunta i dem så länge. Det är nämligen så att du kan gå igenom grottan, ännu en gång och behöver då inte oroa dig för tiden.

Första rummet i gruvan befolkas av två argsinta troll. Svinga ditt svärd som om du var en samuraj, och detta problem skall snabbt vara bortblåst. Gå sedan vidare in i nästa rum och bered dig att möta en liten miniboss. Detta luftelement till boss är svag mot jord, så kasta magin Soul Fusion på dig själv. Använd också ett vapen som är kraftigt mot Phantoms, denna boss tillhör nämligen detta släkte. När bossen tagit sina sista andetag, är det bara att stappla vidare till nästa rum där du hittar ett ställe att spara spelet på. Det är nu dags att stiga in i den labyrint som vi talade om förut. Direktiven som följer är baserade från att du startar i rummet där du kan spara.

För att hitta den första kistan skall du vandra: öst, norr, norr, väst, norr och till sist öst. Plocka här upp de skatter som kistan innehåller och gå ut ur rummet. Gå nu söder tills du kommer till ett t-format rum, ta här höger, du är nu inne i ett rum med ännu en skatt. Se upp för de många fällorna. Ta nu till vänster och fortsätt tills du stöter på en ny miniboss. Denna gång är det ett jordelement som står framför dig. Jord är ju motsatsen till luft, så använd saker som är bra mot jord. Det vill säga allt som har anknytning till luft. Detta element är dock fortfarande en Phantom, så du skall använda samma vapen som mot den förra bossen. Efter bossen är slagen , kan du lämna denna labyrint bakom dig. Rummet du stiger in i nu, består av en välbehövlig plats att spara på. Döda alla monster i rummet, slå sönder sten blocket, vila upp dig och spara spelet. Nästa steg är att öppna dörren i rummet. Nu är det dags för ett möte med den svåraste draken du hittills har stött på. Denna best är svår, men satsa på halsen och huvudet. Självklart skall ditt bästa vapen mot drakar vila i dina händer. Efter draken flåsat klart tar du dig bara igenom en kort sträcka i västra undercity.

UNDERCITY EAST

I denna del av staden härjar de levande döda. Ditt bästa vapen här är således Soul Kiss, som biter bra mot dessa nattens varelser. Spöa de två första varelserna i det första rummet och stega sedan vidare. Nästa rum innehåller en typ vid namn Harpy. Använd Soul Kiss, så skall han inte vara några problem. Nästa monster på menyn är en så kallad Lich. Denna skönhet är betydligt svårare och kräver lite mer fokusering. Du skall rikta dina slag mot armarna och även här använda dig av Soul Kiss. Du belönas efter denna fight med en mycket välbehövlig färdighet, nämligen den att du nu kan teleportera dig till vilken sparpunkt som helst i spelet. Det roliga i undercity är dock inte slut. Ditt nästa möte är med en Nightstalker. Dra din Rapier och strunta i dina Chain Combos, vilka inte fungerar särskilt bra mot denna nattens okrönta kung. För att komma vidare efter detta, skall du gå ut ur grottan som du befinner dig i. Teleportera dig sedan till The Keep. Väl där skall du vandra genom den långa korridoren tills du kommer fram till Iron Maiden B1, där du hittar en kista med en viktig nyckel.

ÅTERIGEN I UNDERCITY

Använd din karat för att leta reda på den södra delen av city. Ta dig därifrån till de östra delarna av stadsmuren. Därifrån kan du sedan ta dig till de västra delarna av Undercity. Du möter genast två hungriga monster, en Lich och en Dark Elemental. Dessa typer har du mött förut, så använd den gamla vanliga taktiken. Spring vidare tills du kommer till den första sparpunkten. Nu är det dags för att ta dig till de östra delarna av staden.

Här skall du ta dig till det bakre rummet för att ryka ihop med ännu en Lich. Öppna sedan kistan i rummet, ta godsakerna och bege dig ut igen. På vägen ut stöter du på två stycken människor, vars enda glädje är att se dig död. Ta ditt bästa vapen mot människor, släng på en Hercules Gem, och släpp lös alla Combos du kan. Attackera deras armar. Ta dig sedan till Sunless Way och ta dörren i söder.

LIMESTONE QUARRY

Det första du stöter på i denna korta del av spelet är en vattendemon. Uppgradera ditt vapen och din sköld med de stenar och föremål som har anknytning till eld. Sedan är det bara att, med ett par välriktade slag, göra slut på vattenmonstret. Sedan är det dags för en luftdemon. Gör som tidigare i gruvan, så är även detta monster historia. Gå vidare in och preparera dig för en mycket tuff utmaning. Det är dags att möta en av de svåraste bossarna i spelet - Ogre Lord. Han kan ta hand om nästan alla dina kedjeattacker, så det är slå och springa som gäller. Det andra du skall tänka på är att spela defensivt. Detta slag tar sin tid, men ha tålamod. Dags för snödraken att stiga in på arenan. Använd din vanliga drakteknik, och tänk på att han är svag mot eld. Om du klarade av trollfar innan, så skall snödraken inte vara några problem.

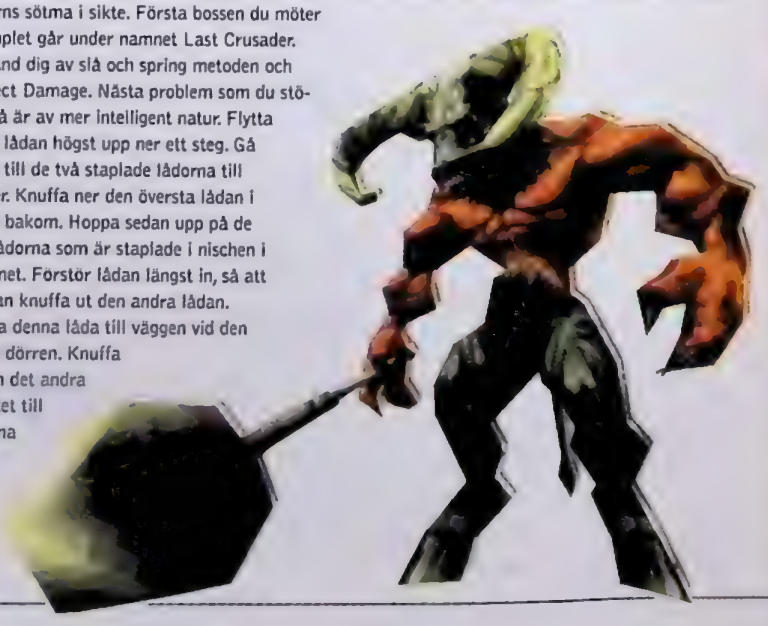
TEMPEL OF KILTIA

Kiltias tempel är ditt sista hinder innan den stora katedralen, där du kommer att möta den slutliga bossen. Detta tempel innehåller dock många pussel och monster, så än är inte segerns sötma i sikte. Första bossen du möter i templet går under namnet Last Crusader. Använd dig av slå och spring metoden och Reflect Damage. Nästa problem som du stöter på är av mer intelligent natur. Flytta först lådan högst upp ner ett steg. Gå fram till de två staplade lådorna till väster. Knuffa ner den översta lådan i hålet bakom. Hoppa sedan upp på de två lådorna som är staplade i nischen i rummet. Förstör lådan längst in, så att du kan knuffa ut den andra lådan. Flytta denna låda till väggen vid den stora dörren. Knuffa sedan det andra blocket till samma vägg, men se till att du har rum mellan lådorna. Förstör sedan det sista blocket i nischen i rummet, så är lösningen nära. Efter att du byggt en ramp med de kvarvarande lådorna, är det bara att fortsätta upp på kanten i rummet.

Nu kommer en ny boss. Denna best med huvud som en oxe bör vara ett ganska lätt byte. Sikta mot huvudet och använd Reflect Damage. Spring nu tillbaka till där du mötte bossen Last Crusader, och ta den västra dörren. Detta rum innehåller ännu ett pussel. Ditt uppdrag är att bygga med klossar, så att du kommer upp på kanten i rummet. Detta skall inte vara något problem. Använd dina kunskaper från det tidigare rummet, så är det över fortare än kvickt. Slutbossen Kali, som är dödens gudinna, ser värre ut en vad hon är. Ta ditt värsta människovapen och sätt på Hearalis. Svinga sedan ditt vapen tills du skickat tillbaka Kalis till helvetet. Lämna nu detta ställe, söndag eller inte, det är dags att gå till kyrkan.

THE GREAT CATHEDRAL

Likt andra spel från Squaresoft, så består den sista borgen av ett stort antal bossar. Åtta stycken i detta fall. Dessa bossar kan komma i lite olika ordning, men vi går nedan igenom dem alla. Marid är den boss du hittar i "Order



and Chaos". Marid är vattenelementens mästare, så ditt bästa phantom-vapen, samt allt som har med eld att göra är det bästa du kan använda. Efter du är klar med Marid, så öppna ett nytt rum i denna storslagna kyrka. Här inne möter du nästa elementgud. Ifreet är som sin motpart i Final Fantasy kungen av eld. Vad använder man mot eld? Dags att leka brandman, sätt på vattenting på ditt phantom-vapen, och striden är snabbt över. Du bör sedan stöta på en stor järnkrabba, som är den tredje bossen att ta i tu med. Använd eldting på vapnet och vattenprylar på skölden, slå som en galning och koka soppa på resterna. Jordens viktigaste element är luften, självklart finns luftens härskare med. Djinn gillar inte jord, så du vet vad du skall göra - jord som attack och luft som försvar.

Den första draken du möter på denna heliga plats, ter sig mycket till flammor och eld. Använd ett bra svärd mot drakar, vilket skall vara smyckat med vattenjuveler för bästa effekt. Rikta dina slag mot huvud och nacke, sen faller han snabbt som en fura. Nästa drake är mycket jobbig. Detta på grund av att han är en drake av ljuset. Du har inte mött många sådana vidunder under din resa, så beredd dig på en lång kamp. Ställ dig under hakan på draken, mätta sedan slag mot huvud och hals. Nu är det dags för mästaren av jordens element. Jag tror du vet vad som gäller vid det här laget. Använd samma teknik som mot andra monster av detta element.

Den sista bossen av de åtta är Nightmare. Han är inte direkt svag mot något speciellt, men ljus och blixtar verkar fungera bäst. Nu är det dags för den slutliga kampen.

SLUTKAMPEN

Innan du knallar upp till den sista bossen, tänk för guds skull på att spara ditt spel. Slutbossen kommer i två olika skepnader. Första skepnaden, är svag mot ljus, men stark mot magi. Hans mest irriterande egenskap, är den att han gärna paralyserar dig med sina magiska kunskaper. Använd kedjeattacker och de magiska formler som biter på honom. När han gör sin special attack, som kallas Last Ascension, så hela dig direkt. Gör om samma procedur tills han stupar. Det är dags för demonen att visa sitt rätta ansikte. Nu är det tid för Ash att visa vad han går för. Kom ihåg en sak, Magic Ward är ditt enda hopp, ladda upp och ha det tillgängligt. Denna boss surrar omkring, som ett stucket bi. Det verkar i stort sett omöjligt att få in en träff på denna djävulska skapelse. Den jobbiga sanningen är att detta nästan är fallet. Din enda chans, är när demonen tar en paus efter det att han har använt en magi. Använd kedjeattacker för att sedan kasta Magic Ward innan bossens nästa attack. En annan viktig sak att tänka på under detta slag, är att se till att du har Demonscale Defence färdigheten. Besten du möter kan nämligen använda sig av något som kallas Bloody Sin. Blockerar du inte denna attack, med just denna färdighet, dör du direkt. Tänk på att detta otrevliga väsen är tillsynes omöjlig, men det går att ta död på honom. Om du besegrar honom har du klarat spelet!

TIPS ATT KOMMA IHÅG I *VAGRANT STORY.*

Dessa tips är till som en liten påminnelse om du får problem i spelet.

1: Ju fler monster av samma typ du dödar med ett vapen desto bättre blir vapnet mot denna typ av monster.
2: Vapnen är i sig också av olika typ. Vissa typer passa bättre på vissa monster.
3: Många bossar och monster, är baserade på de fyra elementen. Tänk på att vatten tar eld och så vidare.
4: Stå alltid under hakan på drakarna, då kan de oftast bara nå dig med sina fysiska attacker.
5: Monster har ofta svagheter på olika kroppsdelar, sök och förstör.

Du har nu, förhoppningsvis klarat detta underbara spel. Du känner dig stolt nu kan jag tro, och det med all rätt. *Vagrant Story* hör inte till de spelen man knäcker på en kafferast direkt. Nästa månad är vi självklart tillbaka med fler tips och guider.

OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLET RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

SONY HOTLINE:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

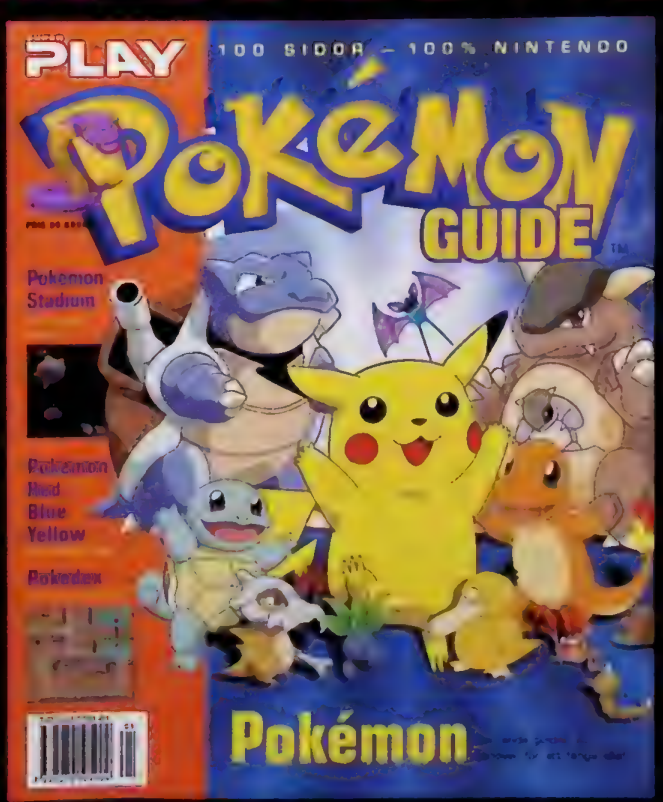
ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:
08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT:
08-604 48 48
(Vardagar 9.30–17.30)

WENDROS SUPPORT:
08-605 36 11
(Vardagar 13–17)

JACK OF ALL GAMES SUPPORT:
Svarar enbart per mail
hotmail@jackofallgames.dk

EN GUIDE FRÅN SUPER PLAY



KOMMER I AUGUSTI

MÅNADENS CD

Ladda hem samtliga licenser till *Gran Turismo*.

Om du inte redan har införskaffat *Gran Turismo* eller *Gran Turismo 2*, är det hög tid nu. Varför ödsla tid på att ta licenserna som krävs för att tävla, när det räcker med att ladda hem dem från vår CD? PSM bjuder naturligtvis inte bara på fusk. Självklart har vi också fyllt CD:n med smygtittar på de allra senaste spelen. Håll till godo!

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

Black Cat kommer med välkommen hjälp när Spindelmannen försöker fånga skurkarna som rånar Central Bank. Hon kanske ser underlig ut, men det hon har att säga är mycket viktigt.

Spider-Man

UTGIVARE:	Activision
GENRE:	Action
DEMOTYP	Spelbar

Spindelmannen, folkets hjälte, har charmats av den moderna tekniken och skaffat sig ett alldeles eget PlayStation-spel. Man börjar spela som Spindelmannen i samma ögonblick som ett par skurkar uppehåller en bank i New York. De tar gisslan och det verkar inte som om någon kan stoppa dem. Men använder man bara spindelsinnena, för att upptäcka faran, och kompassen för att ta sig åt rätt håll, så ska det gå bra. Spindelmannen, med sitt nät och sina tajta trikåer, kan faktiskt rädda gisslan.

Kontroller:

□	Slå
△	Fångande nät
○	Sparka
⊗	Hoppa
SELECT	Avsluta demo
←↑→↓	Flytta Spindelmannen
L1	Titta dig omkring
R2	Svinga nätet
R1	Näta
↑ + △	Tryck på nätet
↓ + △	Ryck i nätet
→ + △	Gör nätet runt
← + △	Ge nätet taggar
○ + △	Ta tag i fienden

Övriga inslag:
Det riktiga spelet innehåller fyra sorters spellägen, en spännande handling, Spindelmannens mest fruktade fiender – bland andra Messrs, Rhino och Lizard – och cameoroller från andra superhjältar, till exempel Silver Surfer.

Ytterligare info:
Kolla in vår recension i detta nummer.

Om du inte smyger tillräckligt försiktigt blir du tvungen att möta vakter som är mycket skickliga med svärd. Det är bara att börja fäktas, men vänd inte ryggen mot honom när han ligger ner, om du inte kollat hans energimätare.

Tenchu 2

UTGIVARE:	Activision
GENRE:	Action
DEMOTYP	Spelbar

Det kanske verkar som en dålig idé, att traska omkring i det gamla Kina i bara pyjamas, omringad av städernas vakter. Det verkar som det var helt normalt för tusentals år sedan. Vårt demo leder en rakt in i spelets action. Lord Toda har tagit över och man måste använda det man lärt sig som ninja för att infiltrera hans högkvarter och besegra bossen. Vakterna är riktigt välträhade, så det är bäst att man smiter förbi dem.

Kontroller:

L1	Välj föremål
L2	Titta dig omkring
R2	Välj föremål
R1	Smygläge
START	Pausa
←↑→↓	Flytta runt. Tryck två gånger snabbt för att gå åt sidan eller springa framåt eller bakåt.
□	Attackera
✕	Hoppa
○	Smygläge
△	Sikta/Använd valt föremål

Övriga inslag:
I det riktiga spelet finns det högst illegala vapen, slagsmål, halshuggningar och en åldersgräns på 15 år.

Ytterligare info:
Läs vårt förra nummer för att få veta mer.

Se upp för motståndarnas underliga sätt att köra. De kommer inte bara försöka prejа dig av vägen, de kommer också skjuta exploderande ekollon, och förvandla dig till en groda och din bil till en tekopp. Dessutom händer det alltid när man minst önskar det.

Disney World Magical Racing Tour

UTGIVARE:	Eidos
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

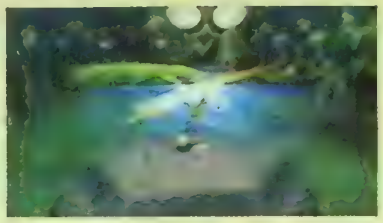
Att köra go-kart blir ännu roligare med lite Disneymagi. Det finns två olika spelsätt – Time Trial och Adventure Mode – och tio karaktärer att ta sig an. I Time Trial kör man mot klockan medan Adventure Mode är mer komplicerat, med gott om motstånd, vapen, turbo och underhållning, på en och samma bana.

Kontroller:

✕	Accelerera
□	Bromsa
○	Tuta
△	Ändra vinkel
L1	Hoppa/slira
R2	Ändra vinkel
L2	Aktivera särskild power-up
R1	Titta på karta/hastighetsmätare
←↑→↓	Vänster/höger/bakåt

Övriga inslag:
I det riktiga spelet kan man välja mellan 13 olika Disneykaraktärer, köra på banor som baserats på Disney World-attraktioner och, med delad skärm, köra två samtidigt.

Ytterligare info:
Disney WMRT recenserades i Svenska PlayStation-Magasinet nummer 33.



Med några hopp och skutt tar sig Rayman fram genom träsket. Akta dig för de spöklika piraterna och de förrädiska stigarna.

Rayman 2

UTGIVARE:	Ubi Soft
GENRE:	3D-plattformsspel
DEMOTYP	Spelbar

Med tanke på att hans lemmar inte verkar vara anslutna till hans kropp verkar den lilla filuren klara sig ganska bra. Man möter upp med Rayman mitt i ett träsk. De elaka piraterna är efter honom och man måste guida honom genom banan och samtidigt släppa ut alla Murfys från deras burar. Det finns två burar på denna demo. Plockar man upp eldflugorna på vägen får man energi. Det gäller att se upp för piraternas bomber, och skjuta dem innan de når fram till en. Om man blir träffad måste man snabbt komma på benen igen, annars blir det så svårt att man får börja om från början. Samlar man ihop de gröna flugorna kommer spelet sparas halvvägs genom banan.

Kontroller:

✕	Hoppa/sväva
□	Skjut
△	Se information
L1/L2	Styr kameran
R2	Sikta på fienden
R1	Gå
←↑→↓	Välj riktning

Övriga inslag:
I det riktiga spelet kan man åka på missiler, åka vattenskidor efter drakar och flyga med rakettunnnor.

Ytterligare info:
Kolla in vår recension i detta nummer

Se upp för den skarpa kurvan längst ner på banan, den är riktigt klurig.

TOCA World Touring Cars

UTGIVARE:	Codemasters
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

Touring Car Racing är nog den mest spännande motorsporten av alla och Codemasters spel har alltid återspeglat sporten perfekt. Vårt demo erbjuder två race. Först ett Free Race på Hockenheim (Innan man ger sig ut på banan bör man dock gå till Car Options och utrusta sin bil på bästa sätt). Det andra är en Time Trial på Catalonia-tävlingen. Alternativt kan man, om det andra låter lite val haftigt, bara stirra på spelets snygga grafik i Demo Mode.

Kontroller:

✕	Accelerera
□	Bromsa
○	Handbromsa
△	Byt kamera
L1	Bakåt
R2/L2	Växla upp/ner
R1	Se skadedetektor
START	Pausa

Övriga inslag:
Ett Career Mode med över elva internationella tävlingar, 40 bilar och 23 banor.

Ytterligare info:
Läs recensionen i detta nummer.

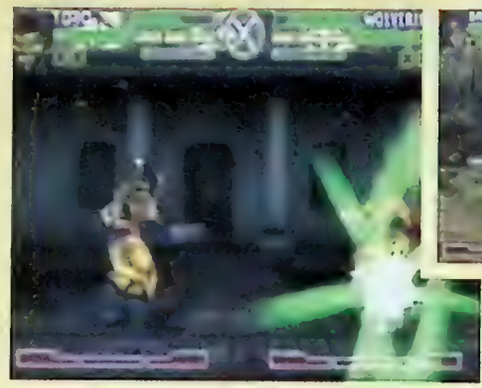
Video Galleriet

TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

X-Men Mutant Academy

- UTGIVARE: Activision
- GENRE: Beat 'em up
- DEMOTYP: Video

Marvel Comics muterade gäng kommer till PlayStation igen, men den här gången har Wolverine, Cyclops och de andra genomgått några förändringar. Allt tack vare utvecklarna Paradox. Till exempel har de blivit tredimensionella och därmed har deras superkrafter också blivit än mer imponerande. Trots den stora förändringen följer de ändå strängt sina motsvarande figurer från serietidningarna. Detta demo innehåller ett Training Mode med Professor Xavier, som ger en chansen att bli en äkta X-Man. Det är ett måste för alla mutantälskare.

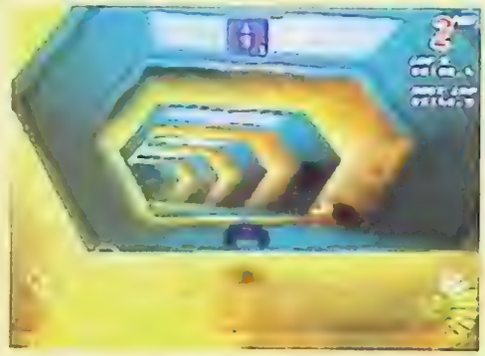


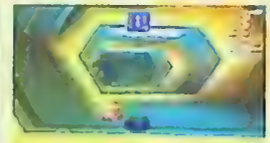
Kolla in slagkombinationerna och de häftiga specialattackerna. Varje karaktär har en särskild attack som inte bara ser snygg ut på skärmen, utan också stämmer överens med serietidningarna.

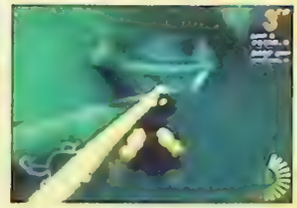
Re-Volt 2

- UTGIVARE: Acclaim
- GENRE: Racing
- DEMOTYP: Video

För de som var lyckliga nog att missa det misslyckade *Re-Volt* lär detta spel bli roligt. De som spelade originalet kommer bli riktigt överraskade, för uppföljaren från Acclaim är riktigt annorlunda. Till exempel döpte man om spelet till *RC Revenge* efter att vi satt ihop denna demoskiva åt er. Denna gång styr man en radiostyrd bil, istället för att sitta i förarsätet, och åker omkring i 20 olika miljöer. Och det är inte bara bilar, det finns även lastbilar och till och med ett par RC-båtar att styra. Håll utkik efter nästa nummers spelbara demo.





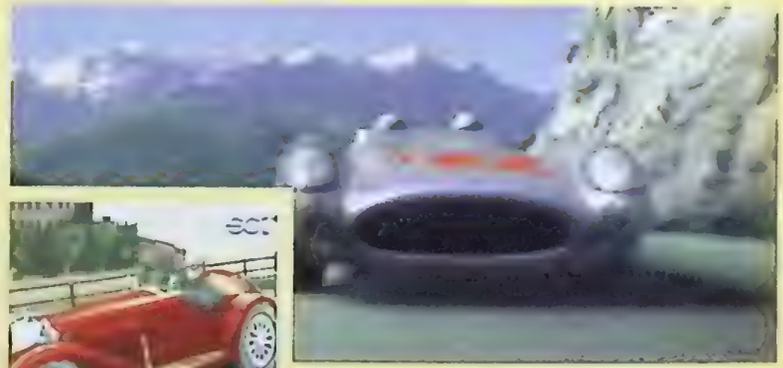


Re-Volt 2 är inte alls som *Re-Volt* – vilket är bra, med tanke på hur dåligt originalet var.

Mille Miglia

- UTGIVARE: SCi
- GENRE: Racing
- DEMOTYP: Video

En av historiens mest beromda tävlingar är relativt okänd här i Sverige. Det är synd, med tanke på att det var en av motorsportens mest åtråvärda troféer. Idag är det bara ett jippo för ägare av veteranbilar som vill åka 1000 engelska mil. Före 1957 var Mille Miglia den sortens tävling som fick förare som Stirling Moss att ge allt – vilket tyvärr resulterade i ett par dödsfall. Det är inte konstigt att SCi har köpt licensen och gjort ett spel av tävlingen. Tror man att klassiska bilar inte kommer upp i samma standard som racingfans förväntar sig av ett spel idag, så kommer man bli överraskad.

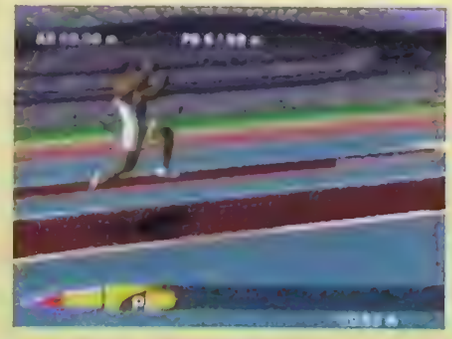


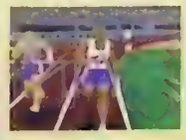
En tävling som inte är som alla andra. *Mille Miglia* får förarna, och spelarna, att ge allt.

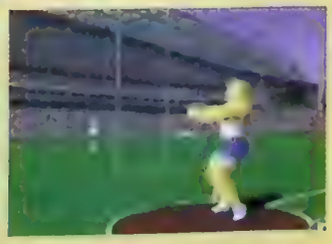
Sydney 2000

- UTGIVARE: Eidos
- GENRE: Sport
- DEMOTYP: Video

Det är hög tid att glömma bort *Euro 2000* och istället koncentrera sig på de Olympiska Spelen. Nu har man chansen att vinna åra åt sitt land genom att bara sitta i soffan och ta det lugnt. Det är dags att förbereda sina tummar för den oundvikliga smärtan som kommer följa efter invigningen av *Sydney 2000*, spelet som går ut på att trycka, trycka och åter trycka. Det är det enda spelet av den typen som fått en officiell uppmuntran från olympiska kommittén, vilket ger grenarna en professionell touch.







Om du tycker det här ser snyggt ut får du se till att kora nästa nummers spelbara demo.

Infestation

■ UTGIVARE: Ubi Soft
■ GENRE: Shoot 'em up
■ DEMOTYP Video

I Spelarna får styra en mycket modig pilot genom rymden i *Infestition*. Jorden attackeras av utomjordingar och man får i uppdrag att söka upp och förstöra varelserna. Sammanlagt innehåller spelet 22 uppdrag som utspelas i 24 olika miljöer. Man får se allt från ökenläger till isfängelsen. Det finns 15 vapen av NASA-typ och sex olika fordon att välja mellan. Allt detta plus fem olika spelsätt för flera spelare samtidigt, bland annat Capture, The Flag, Pod racing, Arena och Vehicular Football – vad mer kan man begära? Tja, ni kan ju bläddra tillbaka ett par sidor och läsa vad vi skrev i vår *Infestation*-recension.

Krig i rymden som du aldrig sett det förr. Det är trots allt inte varje dag man får rädda världen. Eller?

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

Nästa skiva innehåller bland annat:

- Det häftiga skateboardspelet **Grind Session**
- Det supersnabba **F1 2000**
- Det smärtsamt underhållande **Sydney 2000**
- Samt **Dave Mirra's BMX, LMA Manager, Koudelka** och en video med ett litet spel vid namn **Driver 2...**

Grind Session

F1 2000

Sydney 2000

Dave Mirra's BMX

TOP SECRET EXTRA

SÅ HÄR ANVÄNDER DU FÖLJANDE FUSK:

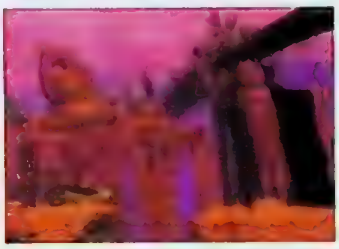
Stoppa in ett minneskort i för ändamålet avsedd port och sätt i skivan i konsolen. Välj Download från huvudmenyn med ⊗ och bläddra genom listan med ↑ och ↓. Välj det spelfusk du vill ha med ⊗ och det sparas på minneskortet. Nu kan du använda fusken på dina egna spel (fungerar bara på fullversioner).

OBS! Använd helst ett separat minneskort för dessa fusk så riskerar du inte att bli av med dina egna saves.

Exklusivt för PSM – de senaste fusken. Kopiera dem bara till ditt minneskort och sätt igång att spela...

Abe's Oddysee

Slutet är inom synhåll och detsamma gäller den sista banan. Med detta fusk hoppar man över allt som finns i början.



Final Fantasy VII

Detta fusk tar en till hjärtat av all action, precis innan man går ner i kratern på den sista CD:n.

Final Fantasy VIII

Tar en direkt till sista CD:n.

Castlevania

98% färdigt – vad mer kan man begära?

Resident Evil 3

Vi ber om ursäkt: Även fast det står *Resident Evil 2* på skivan, så är detta fusk till *Resident Evil 3: Nemesis*. Det är komplett med Gatling Gun och två kostymer.

Spyro 2

Om den lille lila figuren går en på nerverna är det bara att använda detta fusk. Då kan man nämligen gå var som helst och göra vad som helst.

WWW.FIXAREN.COM

Butik i GÖTEBORG - POSTORDER - OnLine WEBSHOP

Det ULTIMATA TILLBEHÖRET till din PlayStation

KILLER

Nu kan du Spela ALLA import Spel på din PlayStation.

Monteras på Sekunder Helt UTAN Lödning. Startar upp Spelen 50% Snabbare. Pluggas in bak på din PlayStation UTAN att din Garanti försvinner. Klarar av ALLA kända fuskkoder från Action Replay, Game Shark och Explorer. Spelar upp dolda Film Sekvenser & Musik Filer. Minneskorts Organiserare. Passar följande PlayStation Modeller Scph-1002, 5502, 5552, 7002 och 7502.

KILLER 279.-

Har du PlayStation Modellen Scph-9002 och vill spela ALLA import SPEL så har vi lösningen. Kräv MER så får du veta mera om denna grymma produkt.

Vill du veta mer?

Om vad KILLER kan göra för dig, Hemligheten som 50.000 av våra kunder redan känner till.

RING vår 24h HOTLINE

031-65 50 77

RGB Kabel Stereo/GamCon 100.-

RGB Kabel måste som ha för att få färg på Import Spel. RGB Kabel passar endast TV med RGB SCART kontakt. Tänk på att det cirkulerar mycket Spel från USA efter som dom släpps tidigare där.

Smart 2 RGB Konverter 298.-

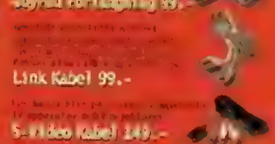
Vill du få färg på import spel som inte har någon RGB scart TV. Smart 2 konverterar från RGB till Video och Antenn signal i Pal 60Hz. Nu kan du spela alla Import spel på en TV utan RGB SCART.

Dreamcast

PlayStation 1SBL Minne 149.-

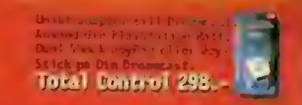
Joypad Förlängning 99.-

PlayStation 1ZBL Minne 249.-



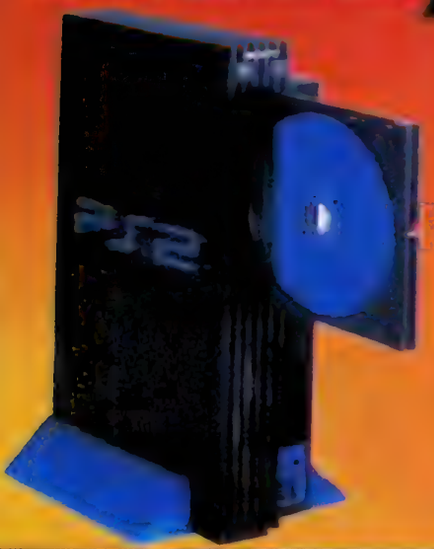
Link Kabel 99.-

S-Video Kabel 149.-



Total Control 298.-

Dreamcast 4Mb Minne med PC Link 398.-



www.PlayStation-2.com

Boka din PlayStation 2 redan idag.

Den 24 November kommer Playstation 2 i Europa. Den absolut kraft fullaste 128-bits spel maskin någonsin med näst intill obändliga möjligheter. Med inbyggd DVD kan du se på film och spela både PlayStation 1 & 2 spel. Med USB & i.Link kan du kopplat till nästan vad som helst från PC-mus, tangentbord, bredbandsmodem, nätverk, hårddisk, digital och video -kamera. FiXAReN kommer att erbjuda ett komplett paket med mycket extra tillbehör helt utan extra kostnad + fraktfri hemleverans direkt till din dörr. Vad vi vet redan nu så kommer det vara mycket ont om maskiner innan jul så vi rekommenderar att alla som vill ha en Playstation 2 anmäler sig på vår hemsida redan idag www.PlayStation-2.com för att säkra sitt Ex. Hos oss får alltid tillgång till vår Ps2 avdelning på internet och gratis nyhetsbrev med alla nyheter om Playstation 2 releasen i Europa m.m.

Allt detta kommer att ingå UTAN extrakostnad med Playstation 2 paketen från FiXAReN.

- Förbokningsbevis
- Två års garanti
- Fraktfritt direkt till din dörr
- Nyhetsbrev med allt om PS2
- Fri PS2 avdelning på Webben
- PS2 Fjärrkontroll (värde 300kr)
- PS2 RGB Kabel (värde 200kr)
- PS2 Joypad förlång. (värde 100kr)
- Välj bland ett antal DVD filmer till Super Duper Priser.

Telefon: 031-65 50 70

Gör din DVD Spelare Region Fri hos oss.

Vi modifierar nästan alla DVD spelare på marknaden så att dom blir RegionFria. Du kan sedan titta på film från hela världen som tex USA där filmer släpps på DVD samtidigt som dom går upp på bio här i Sverige.

Vi modifierar i butik eller på postorder. En modifiering tar allt i från ett par timmar eller mer beroende på modell, märke och arbetsbelastning.

Pioneer
PHILIPS
SAMSUNG
AKAI
SHARP
DENON
GRUNDIG
HITACHI
TOSHIBA
Panasonic
SONY

+ Alla övriga märken. Spana in vår hemsida.

Region Fria DVD Spelare

Äkta NTSC till PAL Konverter

CD-R

DOLBY DIGITAL

Mp3

SAMSUNG DVD-611 3995.-

DVD/VCD/CD/MP3/CD-R PAL/NTSC Dolby Digital/DTS

Se på NTSC DVD Film direkt på ALLA Svenska TV apparater.

Spela hembrända Mp3 musik skivor med stöd för kataloger.

SAMSUNG DVD-611 4495.-

DVD/VCD/CD/MP3/CD-R

Dolby Digital Decoder/DTS

PIONEER DV-525 4495.-

DVD/SVCD/VCD/CD/CD-R

Dolby Digital/DTS Decoder

DVD Film DIREKT från USA

TÄVLING

KONTROLLFREAKS

1:a - 5:e pris
En **SAITEK-RATT**
med sex knappar, shiftpaddles och dualshock (värde 695 kronor)
6:a - 10:e pris
En Saitek-pad med tilt funktion, dualshock och analog stick (värde 595 kronor)
11:e - 15:e pris
En Saitek-pad med dualshock, dubbla analoga sticks och inbyggt gasreglage (värde 395 kronor).

Den här tävlingen borde vara perfekt för alla som behöver en ny ratt eller handkontroll. Ni kan vinna några av de bästa tillbehören bara genom att svara på några busenkla frågor.

Här kommer den inledande frågan:
Företaget Saitek är mest kända för att tillverka tillbehör till ett annat format. Vilket?
1 PC
2 Nintendo 64
3 Dreamcast

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Koppla, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon).

GRATTIS! Ni vann våra tävlingar i nummer 32! Priserna kommer med posten.
Johan Engkvist, Karlskrona
Christian Veisanen, Norrtälje
Tomas Larsson, Södertälje
Stefan Halling, Kumla
Fredrik Andersson, Linköping
Christoffer Volin, Väderstad
Johnny Jensen, Finspång
Johan Sundlöv, Skoghall
Johan Mårtensson, Kävlinge
Berta Kerim-Ragir, Hudiksvall

GÖR SÅ HÄR: Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 12/2000. Priserna skickas ut i mitten på oktober.

Bilen kan bli din!

I samband med att Driver 2 kommer till Playstation i oktober ger Infogrames dig chansen att vinna en Camaro SS från 1969.

Just det, en riktigt fet Camaro från 1969 med en 396 cui Big Block (ca 400 Hk, värde ca 100.000 kr) kan bli din. Allt du behöver göra är att svara på tre frågor samt skriva en vinnande slogan på max 30 ord om spelet Driver. Vi måste ha ditt svar senast 31 oktober. Fina tröstpriser utlovas.

Segraren underrättas via telefon eller brev senast 31 november. Segraren utses av vår jury som består av Lars Molander - Infogrames, Jonas Castenfors - Castenfors & Co och Martin Sirc - Infogrames. Juryns beslut kan ej överklagas. Anhöriga till juryn samt anställda på Infogrames Nordic AB och Castenfors & Co har ej rätt att deltaga i tävlingen. Infogrames förbehåller sig rätten att använda vinnande slogan i sin marknadsföring. Eventuell vinstskatt betalas av segraren.

Vem tillverkade denna Camaro?
1. GM
2. Ford
3. Fiat

Vad heter huvudpersonen i Driver?
1. Kojak
2. Fonzie
3. Tanner

Vad heter teamet som har utvecklat Driverspelen?
1. Minimal Illusion
2. Refractionez
3. Reflections

Skicka dina svar och din slogan samt namn, adress, telefonnummer och ålder på ett vykort till:
Infogrames Nordic AB
Gunnebogatan 32
163 52 Spånga

www.driver-2.com

REFLECTIONS DIESEL INFOGRAMES

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – SLUTSÅLDA !
PSM 4 • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddus, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13, 14, PSM 15 – SLUTSÅLDA!
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 – SLUTSÅLD!
PSM 19 • På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 • På skivan: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Legacy of Kain: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Afrika Shox
PSM 24 • På skivan: Gran Turismo 2, Crash Team Racing, FIFA 2000, Rainbow 6, Jade Cocoon, This is Football, Pong, Atariland Compilation
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 • På skivan: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, V-Rally 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, Worms Armageddon, Centipede, Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Space Debris
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia
PSM 29 • På skivan: På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing
PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody's Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom
PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D
PSM 32 • På skivan: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Hogs Of War, Destruction Derby Raw, Moho, Tombi 2, Ronaldo V-Football, In Cold Blood
PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.

HUR GÖR JAG?
Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även betälla per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop

OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

Ev företag .....
Namn .....
Adress .....
Postnr ..... Ort .....
Telefon .....

Målsmans underskrift om du är under 18 år

FRANKERAS EJ
SPLY/PSM
BETALAR
PORTO

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing

ÄNTLIGEN!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Ettan var världens bästa brädspel. Vi berättar i vår exklusiva recension om tvåan har överträffat originalet.

VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Tony Hawk's Pro Skater 2
X-Men: Mutant academy
F1 Champ Season 2000
Chase The Express
Sydney 2000
Dino Crisis 2
Strider 2
Tenchu 2

DINOSAURIERNA LÖPER AMOK...IGEN!

DINO CRISIS 2

Shini Mikame har ännu en gång skapat ett skrämmande bra äventyr. Läs allt om det i vår stora recension!

NUMMER 11/2000

UTE DEN 12 OKTOBER

Massor av tips och fusk
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Nyheter • Insändare • Speltoppen

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

Förbeställ PlayStation 2 idag!

Använd kupongen längst bak eller gå in på www.gameplay.se

Silent Hill
[Äventyr]
Skräck

~~begagnat~~ → **295:-**

Massor av begagnad spel på nästa uppslag.

Gratis katalog!

Beställ GamePlays nya katalog helt gratis.

Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.

Gå in på www.gameplay.se

Dreamcast Superpaket

Basenhet inkl. orginal handkontroll, häftiga spelet Virtua Fighter 3tb, scartsladd, modem, strömsladd och demo-CD

2495:-
Ord.pris 3298:-

Dreamcast spel och tillbehör på nästa uppslag.

Boka redan idag:

PlayStation 2

Allt det här får du!

- Förbeställningsbevis
- Fraktfri hemleverans till dörren
- Två års garanti
- PlayStation 2 T-shirt (värde 150:-)
- Senaste nytt kring releasen via nyhetsbrev
- Egen kod direkt in på vår PS2-avdelning på webben
- Lugn och ro i kroppen (omöjlig att värdera)

Riktpris: 3995:-.
Cirka-priset på PlayStation 2 är fortfarande inte bestämt. Detta kommer att göras under sommaren av Sony. I fall cirkapriset blir lägre kommer Gameplay givetvis sänka priset till motsvarande. Målsättningen är att du inte skall behöva betala mer av oss än du får göra hos någon annan.

PlayStation 2

Den 24 november i år släpper SONY sin efterlängtade Playstation 2. Det är en kraftfull 128-bitars maskin som kommer att revolutionera TV-spelsvärlden radikalt, med en uppsjö av nya heta titlar och bakåtkompabilitet. Med sin kombination av enastående 3D-grafik, otroligt ljud och DVD funktion blir maskinen en multimediell revolution. Den kan spela både vanliga CD-skivor som rymmer 650 MB och även DVD-skivor som kan innehålla upp till otroliga 6,4 Gigabytes med data. Detta gör att spelen i princip kan göras hur stora som helst.

"PlayStation 2 bereder en ny väg mot framtiden med nätverksbaserad digital underhållning", säger Ken Kutaragi VD för Sony Entertainment INC.

Det kommer finnas massor med olika tillbehör att köpa till. Till skillnad från Japanvarianten så kommer det att finnas ett fack där man kan stoppa in en hårddisk. Det finns USB-kontakter som gör att du t.ex. kan koppla till din PC-mus, bredbandsmodem, tangentbord, videokameror m.m. Den har även i.Link-kontakt som gör att man lätt kan koppla ihop flera basenheter och spela i nätverk. Dual Shock 2 kontrollen är till utseendet lik den gamla men har tryckkänsliga knappar vilket ger bättre kontroll. Du kan även använda dina gamla Dual Shock handkontroller till din Playstation 2.

Grafik prestanda i en Playstation 2 är överlägsen om man jämför med andra konsoler. Detta visades bl.a. på världens största spelmässa E3 i maj. Efter att ha sett spelet Metal Gear Solid 2 så vet alla vad en Playstation 2 klarar och ingen kunde undgå att imponeras. Det var inte bara den mjuka och otroligt detaljerade grafiken, utan även den realism som fanns i miljöerna, regnet vräkte ner och rörde sig med den starka vinden precis som på riktigt.

En stor del i SONY´s succé med Playstation var det stora utbudet av spel. Det kommer inte bli mindre utbud till Playstation 2. Samtidigt som maskinen släpps kommer det ett stort antal titlar. Några av de största titlarna är Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gran Turismo 2000, FIFA 2001 och Dark Cloud. Du kommer även kunna spela din gamla Playstation spel på Playstation 2.

Medföljande tillbehör:

1 st Dual Shock 2-kontroller, AV Multi Cable, AC adapter.

Media:

Playstation 2 CD-ROM/DVD-ROM

I / O Portar:

Handkontroll (2), Minneskort (2), AV Multi Out Connector (1), USB (2) , I.Link (IEEE1394), Drive bay (3.5" Hårddisk), Expansions Enhet (för nätverksuttag)

Mjukvarustöd:

Mer än 270 titlar under tillverkning (8:e Juni).

Så här går det till:

1. Förbeställ din PlayStation 2 genom att gå in på www.gameplay.se eller ring, faxa eller e-maila oss.
2. Inom kort kommer du få den första informationen hemskickad till dig. Du kommer här få reda på alla nyheter, få möjlighet att förboka spel och tillbehör samt få exakt prisinformation.
3. Skynda dig – det är många som vill vara först!

Din förbeställning är inte bindande. Du kan när som helst meddela oss att du ångrat dig. Ring, faxa eller e-maila.

Du väljer själv hur du vill betala din PlayStation 2:
Med Bankkort eller Kreditkort, mot faktura, direkt på din Internetbank eller mot postförskott. Fullständiga köp- och betalningsvillkor hittar du alltid på www.gameplay.se.

PlayStation Platinum

Alien Trilogy	129
Bust A Move 4	129
C&C Red Alert Classic	149
Colin McRae Rally	229
Crash Bandicoot 3	229
Croc	229
Die Hard Trilogy	229
Driver	229
Ett Småkryps Liv	229
F.A Premier L. Man 2000	149
FIFA 98	129
FIFA 99 - Platinum	229
Final Fantasy 7	229
Final Fantasy 8	229
Formula One 97	229
Gran Turismo	229
Grand Theft Auto	229
Heart of Darkness	149
Hercules	229
Knock Out Kings 99	149
Legacy of K 2 Soul Reaver	229
Medal of Honor	199
Medievil	229
Metal Gear Solid	199
Mickeys Wild Adventure	229
Mortal Kombat Trilogy	229
Moto Racer	229
Moto Racer 2	229
Pandemonium	229
Populous the Beginning	149
Porsche Challenge	139
Rayman	229
Resident Evil 2	229
Ridge Racer Revolution	229
Shadowman	129
Sled Storm Classic	149
Small Soldiers Classic	149
Soulblade	229
Sports Car GT Classic	149
Spyro the Dragon	229
Street Fighter Ex Plus	249
Street Skater Classic	149
Tekken 3	229
Time Crisis	229
Toca Touring Car 2	199
Tomb Raider 3	189
Tomorrow Never Dies	229
Tony Hawk Pro Skater	229

Medal of Honor
[Action] Platinum
WW2 Action **199:-**

Final Fantasy 8
[Rollspel] Platinum
Utmärkt **229:-**

PlayStation USA Import

Alundra 2	549
Cool Boarders 4	499
Dino Crisis	199
Echo Night	499
Fatal Fury Wild Ambit.	499
Final Fantasy Anthology	599
Front Mission 3	549
Galerians	599
Juggernaut	499
Lunar Silver Story 2	Ring!
Parasite Eve	399
Resident Evil 3	299
Romance of the 3 Kingdoms 6	599
Saga Frontier 2	549
Shadow Madness	499
Suikoden 2	549
Tail Concerto	599
Vanguard Bandits	Ring!
Vagrant Story	549
WWF Smackdown	499

Wild Arms 2
[Rollspel] USA-import
Djup handling! **549:-**

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

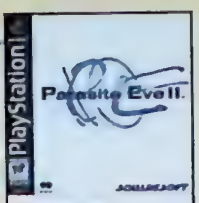
NYHETER

Reel Fishing 2	399
All Star Tennis 2000	349
World Championship Snooker	429
Crisis Beat	479
Infestation	229
Terracon	269
ToCA World Touring Cars	429
Vib Ribbon	229
Jeremy McGrath Cross 2000	329
Legend of Dragoon	Ring
Chase the Express	379
Grind Session	369
Rayman 2	349
Earthworm Jim 3D	449
Tenchu 2	Ring
Wacky Races	Ring
F1 Racing Championship (UBI)	349
Martian Gothic: Unification	99
Team Buddies	429
Alien Resurrection	479
Mr Driller	279
Baldurs Gate	Ring
Legend of Mana	Ring
Threads of Fate	Ring

Tony Hawk 2
[Sport]
Skata vidare **399:-**

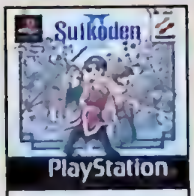
Front Mission 3
[Rollspel]
Robot-äventyr **449:-**

Sydney 2000
[Sport]
OS 2000 **479:-**



Parasite Eve 2
[Äventyr]
Squaresoft **479:-**

X-Men Mutant Academ.
[Fighting]
Superhjältar **449:-**



Suikoden 2
[Rollspel]
Efterlängtad! **399:-**

Driver 2
[Racing]
Tuff körning **Ring**

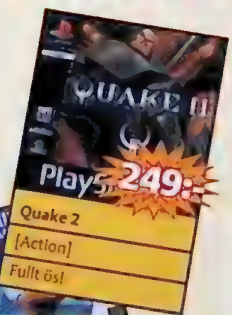
Vagrant Story [Rollspel]

Ett av de bästa rollspelen någonsin. Fantastiska karraktärs beskrivningar och en handling i roman klass.

449:-

SOMMAR-REA!

V-Rally 2
[Racing]
Bra körkänslal
249:-

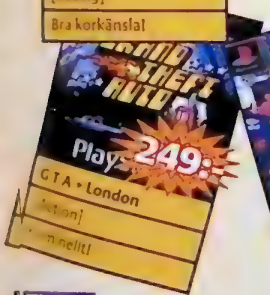


Quake 2
[Action]
Fullt ös!
249:-

FA Premier L. Stars
[Sport]
Alla stjärnor!
129:-

Hugo
[Plattform]
TV-trollet!
229:-

Legend of Kartia
[Rollspel]
Nytänkande rollspell
249:-

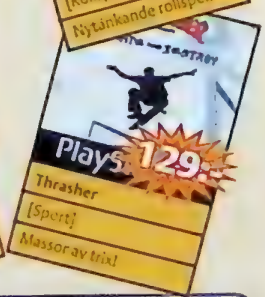


G T A - London
[Action]
Ännu mer action!
249:-

Premier Manager 98
[Sport]
Vinn ligan!
129:-

Pro Pinb Big Race USA
[Pinball]
Roliga banor!
199:-

Gran Theft Auto 2
[Action]
Lura polisen!
229:-



Thrasher
[Sport]
Massor av trix!
129:-

FLER REA-SPEL: 40 Winks 99 Adidas Power Soccer 98 129 Akuji 249 Attack of the Saucerman 199 Blast Radius 189 Bloody Roar 2 149 Bug Riders 199 Carmageddon 249 Destrega 199 Dino Crisis 249 Evil Zone 129 Extreme Snowbreak 199 F.A. Manager 249 Formula One 99 Sony 249 Gex 3 Deep Cover 249 Hard Edge 199 Hot Wheels Turbo Racing 189 Kingsley 199 Kurushi 2 Final 249 Libero Grande 189 Master of Monsters 249 Metal Gear Solid Add On 199 Mission Impossible 249 Omega Boost 199 Psybadek 189 R4 Ridge Racer Type 4 199 RC Stunt Copter 249 Rat Attack 249 Sentinel Returns 149 Shadowman 199 Smurfs 249 Space Debris 199 Speed Freaks 249 Theme Hospital 249

TILLBEHÖR

Action Replay CD-X	449
Antennkabel RF Switch	149
Cooling System	299
HK Analog.Plus+15B Minne	249
HK AnaloguePlus Shock	249
HK ControllerPlus	249
HK Digital Controller	99
HK Dual Shock SONY	269
HK Negcon	199
Link Kabel	99
Minneskort 1080 Block. Färg	399
Minneskort 120 B 8M Färg	179
Minneskort 15 Block 1M Färg	79
Minneskort 360 Block Blue	249
Minneskort SONY	149
Multi Tap Orig Sony Ej Box	229
Mus + Matta Joytech	199

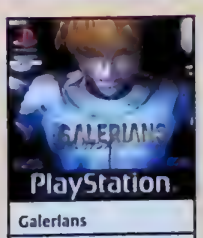
249:-

Pistol Blaster Pro + GCon	299
Pistol Real Arcade LG Grey	399
Pistol Scorpion	249
Ratt Playstation Mad Catz v2	649

649:-

Något spel du saknar? www.gameplay.se

4x4 World Trophy	229
Ace Combat 3	379
Action Man	379
Ape Escape	379
Army Men Air Attack	419
Barbie Super Sports	269
Bubble Bobble	349
Capcom Gen Vol 1	399
Championship Bass Fishing	419
Chessmaster 2	429
Chocobo Racing	479
Colony Wars 3: Red Sun	229
Cool Boarders 4	379
Crash Team Racing	379
Croc 2	429
Crusaders of Might & M	369
Dukes of Hazzard	229
Euro 2000	419
Fear Effect	429
Fifa 2000	419
Fighting Force 2	399
Final Fantasy 8	499
Fishermans Bait 2 Big Ol' B	399
Ghoul Panic	349
Gran Turismo 2	399
Grandia	329
Guilty Gear	399
Hugo 2	369



Galerians
[Äventyr]
Sagolikt **399:-**

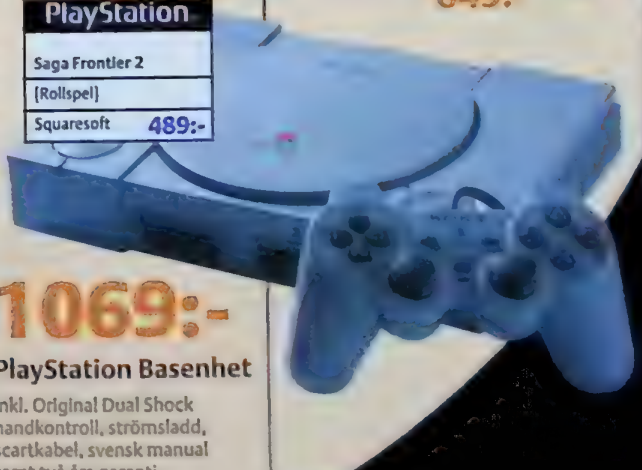
Hydro Thunder	399
Int. S Soccer Pro Evolution	399
Int. Track & Field 2	399
Jade Cocoon	329
Jimmy White Cueball 2	369
Jo Jo's Bizarre Adventure	399
Le Mans 24 Hour	369
Lego Rock Raiders	429
LMA Manager	349
Marvel vs. Capcom	479
Mary King Riding Star	399
Medievil 2	269

Metal Gear Solid Add On	199
Micro Maniacs	429
N-Gen Racing	329
NHL 2000	419
NHL Championship 2000	419
Player Manager 2000	379
Premier Manager 2000	399
Railroad Tycoon 2	369
Rainbow Six	369
Rally Championship	419
Rally Masters	329
Reel Fishing	399
Rescue Shot	269
Resident Evil Gun Survivor	449
Road Rash Jailbreak	419
Rollcage Stage 2	229
Ronaldo V-Football	399
Rugrats Studio Tour	249
Saga Frontier 2	489
Shadow Madness	379
Silent Hill	449
South Park	349
South Park Rally	269
Spec Ops	369
Spyro 2	379
Street Fighter EX+ Alpha 2	449
Street Skater 2	419
Superbikes 2000	419

Theme Park World	419
Tiger Woods PGA 2000	419
Tomb Raider 4	429
Tombi 2 The evil swine ret.	279
Tomorrow Never Dies	419
Toy Story 2	449
Um Jammer Lammy	349
Urban Chaos	429
Vampire Hunter D	369
Worms Armageddon	379
Worms Pinball	269
WWF Smackdown	399
X-Files	349

Legend of Legaia
[Rollspel] **279:-**
Genomtänkt stridssystem

Saga Frontier 2
[Rollspel]
Squaresoft **489:-**



1069:-

PlayStation Basenhet

Inkl. Original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

Byt in din gamla PlayStation mot PlayStation 2.

Förbeställ PlayStation 2 som vanligt.
Du kommer inom kort få ett erbjudande att byta in din gamla maskin med spel.

Köp, sälj eller byt.

Välkommen till landets största marknad för begagnade spel.

Utmaningar du själv tröttnat på längtar nån annan efter. Eller tvärt om. Lusläs våra listor. Här kan du fynda till billiga priser. Och du behöver inte vara orolig: Vi lämnar ett års garanti på alla våra begagnade spel.

Fler begagnade spel hittar du på www.gameplay.se

Det är enkelt att sälja eller byta spel.
Gör så här:

1. Skriv ditt namn, adress och telefonnummer/ e-post i ett brev.
2. Vill du endast sälja spel: Skriv att du vill ha pengar. Vill du byta spel: Skriv vilket/vilka spel du vill byta till.
3. Skicka dina spel tillsammans med brevet till: Gameplay Begagnat, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad. Glöm ej sätta på rätt mängd frimärken.

Man kan byta mot både nya och begagnade produkter. Vi tar inga förbokningar på begagnade spel. Skriv gärna ner reservprodukter som du vill ha om de produkter du beställt skulle vara slut.

Du betalar frakten till oss. Vi löser inte ut några paket och du kan därför inte skicka paket mot postförskott. När spelen kommer till oss och vi har godkänt dem för inköp så är affären definitiv, d.v.s. du kan inte få tillbaka dina grejer. Om vi finner att spelen inte är i tillräckligt gott skick, så kommer vi att skicka tillbaka dem.

Du får dina pengar eller spel inom en vecka. Vill du byta till annat begagnat spel kan det ta längre tid. När vi har tagit emot dina spel är din försäljning bindande. Då kan du inte ångra dig och få tillbaka spelen. Du måste vara minst 18 år för att sälja eller byta spel. Om du är under 18 år måste din målsman underteckna ditt brev till oss.

Vi reserverar oss för ev tryckfel i annonsen.

50% vid inköp, 60% vid inbyte.

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel. Av det begagnade försäljningspriset betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte. Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%.

Vg se utförlig köp, byt och säljinformation i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Exempel:

Du får för ditt Driver (PSX) 50% av 295 kr = 147,50 kr kontant eller 60% av 295 kr = 177 kr vid inbyte.

Nintendo 64

1080	250
40 Winks	350
Aero Fighter Assault	150
Aero Gauge	150
All Star Baseball 2000	250
Armorines	250
Army Men Sarges Heroes	450
Banjo Kazoole 3D	295
Bass Hunter	250
Battle Tanx Global Assault	350
Bust A Move 3	195
C&C 64 3D	650
California Speed	395
Carmageddon	295
Castlevania 2	450
Chameleon Twist 2	125
Cruisin USA	250
Cruisin World	250
Daikatana	450
Destruction Derby	150
Diddy Kong Racing	350
Disney Magical Tetris	350
Donkey Kong 64 Ej Mem Exp	450
Duke Nukem Zero Hour	595
Earthworm Jim 3D	250
ECW Hardcore Revolution	250
Extreme G	125
Extreme G2	95
F1 World Grand Prix 2	350
FIFA 99	350
Fighters Destiny 2	450
Fighting Force 64	395
Flying Dragon	295
Gauntlet Legends	395
Gex 2 Enter the Gecko	195
Glover	195
Goldeneye 007	295
GT 64 World Championship	195
Hot Wheels Turbo Racing	295

Quake 2

[Action]

Röj på 64:an **450:-**

Hybrid Heaven	195
Int. Track & Field Summer Game	395
Jeremy McGrath Supercross 2000	450
Jet Force Gemini	350
Lego Racers	450
Mario Golf	395
Mario Kart 64	250
Mario Party	395
Mission Impossible	195
Monaco GP Racing Sim	295
Monster Truck Madness	295
Mortal Kombat 4	350
Mortal Kombat Mythologies	125
Mortal Kombat Trilogy	195
Mud Monsters	395
Multi Racing Championship	250
Mystical Ninja	295
Mystical Ninja 2	395
Nagano Winter Olympics	150
Nascar 99	195
NBA Hangtime	75
NBA In the Zone 2000	395
NBA Jam 2000	395
NBA Live 2000	395
NBA Live 99	125
NBA Pro 99	250
New Tetris 64	395
NHL 99	195
NHL Breakaway 99	95
NHL Pro 99	250
Nuclear Strike	250
Paperboy 3D	350
Penny Racers	150
Perfect Dark	495
PGA European Tour Golf	295
Pilotwings 64	150
Pokemon Stadium + Transfer Pak	595
Premier Manager	350
Quake 2	250
Rainbow Six	395
Rampage 2 Universal Tour	350
Rampage World Tour	250
Rayman 2	350
Re Volt	150
Ready 2 Rumble Boxing	250
Resident Evil 2	525
Rev Limit	450
Revolver	450
Ridge Racer 64	450
Rocket - Robot on Wheels	350
Rugrats Treasure Hunt	150
San Francisco Rush	150
San Francisco Rush 2	295
SCARS	150
Shadowgate 64	650
Shadowman	250
South Park	295
South Park Rally	395
Space Invaders	395
Space Station Silicon Valley	125
Star Shot Space Circus Fever	125
Star Wars Episode 1: Racer	295
Star Wars Rogue Squadron	295
Star Wars Shadows of the Empir	250
Super Mario 64	150
Super Smash Brothers	395
Tarzan	450
Tony Hawk's Skateboarding	450
Top Gear Hyper-bike	350
Top Gear Overdrive	195
Top Gear Rally	150
Top Gear Rally 2	450
Toy Story 2	550
Turok	150
Turok 2 Seeds of Evil	150
Turok Rage Wars	295
Twisted Edge Snowboard	150
Waialae Country Club Golf	150
Wave Race 64	150
WCW Mayhem	195
WCW vs Nitro	150
WCW vs NWO Revenge	195
WCW vs NWO World Tour	250
Wetrix	95
Vigilante 8	250
Vigilante 8: 2nd Offense	395
Winback	495
Wipe Out 64	95
World Cup 98	150
World Driver Championship	250
Worms Armageddon	495
V-Rally Edition 99	195
WWF Attitude	350
WWF Warzone	195
WWF Wrestlemania 2000	450
Xena Warrior Princess	295
Yoshis Story	295
Zelda the Ocarina of Time	250

Dreamcast

4 Wheel Thunder	350
Aero Wings	250
Armada	395
Billiard Nights	425
Blue Stinger	295
Buggy Heat	250
Bust a Move 4	350
Crazy Taxi	395
Deadly Skies	395
Dynamite Cop 2	350
Ecco the Dolphin	425
Evolution	350
F1 Racing Championship (UBI)	350
Fighting Force 2	295
Formula 1	295
Fur Fighters (Furballs)	425
Giga Wing	425
Grand Theft Auto 2	425
Heroes of Might & Magic 3	425
House of the Dead 2	350
House of the Dead 2 + Pistol	750
Hydro Thunder	195
Incoming	195
Jeremy McGrath Supercross 2000	425
Jimmy Whites Cueball 2	350
Jo Jo's Bizarre Adventure	425
Marvel vs Capcom	395
MDK 2	425
Metropolis Street Racer	395
Millenium Solider	295
Monaco GP 2	250
Mortal Kombat Gold	250
NBA 2000	350
NBA Showtime	250
NFL Blitz 2000	250
NFL Quarterback Club 2000	250
Nomad Soul	425
Pen Pen Tri Icelon	250
Plasma Sword	425
Power Stone	250
Psychic Force	195
Rayman 2	395
Re Volt	250
Ready to Rumble Boxing	295
Red Dog	395
Renegade Racing	350
Resident Evil 2 (Old Game)	395
Resident Evil Codename Veronic	395

Slave Zero

[Action]

Heavy Metal **395:-**

Sega Bass Fishing + spö	850
Sega Rally 2	295
Sega Sports NHL 2000	425
Shadowman	250
Shenmue	475
Slave Zero	425
Snow Surfers	250
Sonic Adventure	295
Soul Calibur	350
Soul Fighter	295
Speed Devils	295
Star Wars Episode 1 Racer	425
Street Fighter 3 Double Impact	425
Street Fighter Alpha 3	425
Stunt Grand Prix	425
Tee Off Golf	395
Tokyo Highway Challenge	250
Tomb Raider 4	395
Toy Commander	295
Toy Story 2	425
Trick Style	295
UEFA Striker	250
Wetrix	295
Vigilante 8 2nd Offense	425
Wild Metal	195
Virtua Fighter 3tb	195
Virtua Striker 2	295
World League Striker	425
Worldwide Soccer 2	195
Worldwide Soccer Euro 2000	350
Worms Armageddon	295
V-Rally 2 Expert Edition	395
WWF Attitude	295
Zombie Revenge	425

Dreamcast Japan

Aero Dancing	95
Air Force Delta	150
Blue Stinger	95
Dynamite Deka 2	95
House of the Dead 2	95
Incoming	95
Pen Pen Tri Icelon	95
Puyo Puyo	95
Sega Rally 2	95
Shuto Ko Battle	95
Sonic Adventure	95
Super Speed Racing Cart	95
Virtua Fighter 3tb	95

Gameboy color

4x4 World Trophy	250
720 Skateboarding	225
All Star Tennis	150
Antz	250
Arcade Hits Joust & Defender	195
Asterix Search for Dogmatix	250
Asteroids	195
Azure Dreams	250
Babe & Friends	250
Bass Master 2000	250
Battle Tanx	250
Battleship	195
Bugs Bunny Crasy Castle 4	295
Bugs Bunny Crazy Castle 3	250
Bugs Life	225
Bust A Move 3	225
Bust A Move 4	225
Carmageddon	195
Conkers Pocket Tales	250
Crazy Bikers	250
Cross Country Racing	250
Deja Vu 1 & 2	250
Disney Magical Tetris	195
Dragon Warrior Monsters	250
Evel Knevel	250
F1 Racing Championship (UBI)	250
F1 World Grand Prix	250
F-18 Thunder Strike	250
FIFA 2000	250
Game & Watch Gallery 3	250
Gex 2 Enter the Gecko	195
Ghost and Goblins	195
Golden Goal	150
Grand Theft Auto	250
Holy Magic Century	225
Int. Superstar Soccer 2000	250
Int. Superstar Soccer 99	250
Int. Track & Field	250
Jeremy McGrath Supercross 2000	295
Kirby's Dreamland 2	250
Klustar	150
Knock Out Kings 2000	225
Konami Collection	250
Konami Collection 2	250
Konami Winter Games	250
Legend of the River King	250
Lemmings Revolution	250
Looney Tunes Martian Alert	250
Looney Tunes Twouble	250
Lucky Luke	250
Madden NFL 2000	250
Mario Golf	250
Mask of Zorro	295
Metal Gear Solid	250
NBA 2000 (Konami)	225
NBA Jam 99	195
NBA Live 2000	250
Obelix	250
Pac Man & Pac Panic	250
Pitfall	195
Pocket Bomberman	195
Pocket Bowling	250
Pokemon Blå	275
Pokemon Gul	295
Pokemon Röd	275
Rainbow Six	250
Rampage Universal Tour	250
Rampage World Tour	250
Rats	195
Rayman	250
Ronaldo V Football	295
Smurfs Nightmare	225
Star Wars Episode 1 Racer	250
Stranded Kids	250
Super Breakout	150
Super Mario Bros DX	250
Supreme Snowboarding	295
Suzuki Alstare Racing	250
Sylvester & Tweety	195
Tarzan	250
Tazmania Devil	250
Ten Pin Bowling	250
Tetris DeLuxe	195
Tiger Woods 2000	250
Tom & Jerry	250
Tomb Raider	295
Tonka Raceway	250
Tony Hawk's Skateboarding	250
Top Gear Rally 2	295
Top Gear Rally Pocket	250
Total Soccer	195
Toy Story 2	250
Wario Land 2	250
Wario Land 3	250
WCW Mayhem	250
Worms Armageddon	250
WWF Wrestlemania 2000	250
Yoda Stories	250
Zelda DX	250

PlayStation

2Extreme	150
Ace Combat 2	295
Ace Combat 3	295
Action Man	250
Actua Golf 3	150
Actua Ice Hockey	95
Actua Pool	195
Actua Soccer Club Edition	95
Actua Tennis	150
Adidas Power Soccer 98	75
Agent Armstrong	95
Agile Warrior	150
Air Combat	150
Air Race	95
Airnouts	95
AIV Evolution Global	150
Akuji	125
Alien Trilogy	95
All Star Soccer	95
All Star Tennis 2000	250
Alundra	150
Alundra 2	225
Andretti Racing	95
Army Men 3D	295
Army Men Air Attack	295
Army Men Sarges Heroes	295
Asterix	195
Asterix och Obelix Möter Caesa	250
Atlantis	150

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Attack of the Saucerman	95
Auto Destruct	95
Azure Dreams	195
Baby Universe	50
Babylon 5	150
Barbie Race & Ride	150
Barbie Super Sports	150
Batman & Robin	150
Batman Forever	150
Battle Arena Toshinden 1	95
Battle Arena Toshinden 2	95
Beatmania	350
Beatmania Euro	350
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	50
Blast Chamber	75
Blast Radius	75
Blastia	95
Blaze & Blade	295
Blazing Dragons	150
Bomberman Fantasy Racing	150
Bomberman World	150
Brahma Force	95
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	195
Brian Lara Cricket	350
Broken Helix	95
Broken Sword	150
Broken Sword 2	150
Brunswick Circuit Pro Bowling	225
Brunswick Pro Bowling 2	350
Bubble Bobble	295
Bugs Bunny	195
Bugs Life Activity Centre	175
Burning Road	95
Bushido Blade	95
Bust A Groove	250
Bust A Move 2	175
Bust A Move 3	250
Bust A Move 4	295
Buster & Beanstalk	195
C&C Red Alert	150
C&C Retaliation	150
C3 Racing	150
Caesars Palace	395
Caesars Palace 2	395
Caesars Palace 2000	350
Capcom Gen Vol 1	350
Casper	150
Castlevania 1	250
Castrol Honda Superbike	195
Centipede	95
Championship Bass Fishing	350
Championship Motocross	250
Cheesy	95
Chessmaster 2	350
Chessmaster 3D	350
Chill	95
China	150
Chocobo Racing	195
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	150
City of the Lost Children	95
Civilization 2	250
Clock Tower	95
Colin McRae Rally	175
Colin McRae Rally 2	395
Colony Wars	95
Colony Wars 3: Red Sun	195
Colony Wars Vengeance	75
Command & Conquer	125
Constructor	225
Contra Legacy War	95
Cool Boarders	95
Cool Boarders 2	95
Cool Boarders 3	250
Coolboarders 4	295
Courier Crisis	95
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	150
Crash Bandicoot 3	175
Crash Team Racing	295
Crime Killer	95
Crisis Beat	350
Croc	150
Croc 2	350
Crow City of Angels	150
Crusader No Remorse	75
Crusaders of Might & Magic	350
Crypt Killer	95
Cyber Tiger	195
Cyberia	50
Cybersled	50
Cyberspeed	75
D	95
Dance Dance Revolution	395
Dark Forces	295
Dead or Alive	150
Deathtrap Dungeon	95
Defcon 5	75
Demolition Racer	250
Descent	50
Descent 2	75
Destrega	150
Destruction Derby	125
Destruction Derby 2	150
Devils Deception	95
Devils Dice	150
Diablo	150
Die Hard Trilogy	175
Die Hard Trilogy 2	350
Dino Crisis	195
Discworld	150
Discworld 2	195
Discworld Noir	350
Disneys Magical Tetris	250
Disruptor	95
Divers Dream	95
Dodgem Arena	75
Doom	150
Dragon Ball Final Bout	395
Driver	250
Duke Nukem 3D	150
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Dukes of Hazzard	195
Dune 2000	295
Dynasty Warriors	95
Eagle One: Harrier Attack	295
Earthworm Jim 2	95
Earthworm Jim 3D	150
Egypten	150
Eliminator	95
Epidemic	95
Escape ODT	75
ESPN Extreme Games	295
Etc SmMetyps Liv	150
Euro 2000	350
Everybodys Golf	250
Everybodys Golf 2	195
Evil Zone	95
Ewo's Space Adventures	50
Excalibur 2055 AD	150
Exhumed	125
Explosive Racing	95
Extreme 500	75
Extreme Pinball	95
Extreme Snowbreak	95
F.A Premier League Man 2000	350
F.A Premier League Manager	195
F.A. Manager	95
F.A. Premier League Star	150
F1 2000 EA	295
F1 Racing Championship (UBI)	295
F1 World Grand Prix 99	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	95
Fear Effect	295
Felony 11-79	195
Fifa 2000	295
FIFA 98	95
FIFA 99	125
Fifth Element	95

F1 2000 EA

[Racing]

Hissnande farter **150:-**

Fighter Maker	250
Fighting Force	150
Fighting Force 2	250
Final Doom	195
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	395
Firo & Klawd	150
Fishermans Bait	250
Fishermans Bait 2	295
Formula 1 99 (EA)	250
Formula Karts	95
Formula One 98	175
Formula One 99 (Sony)	195
Full Tilt Battle Pinball	150
Future Cop LAPD 2100	95
Galaxian	75
Galaxy Fight	95
G-Darius	95
Gekido	250
Gex	95
Gex 3 Deep Cover	150
Gex 3D	125
Ghost in the Shell	95
Ghoul Panic	250
Global Domination	150
G-Police 2	195
Gran Turismo	150
Gran Turismo 2	350
Grand Theft Auto	175
Grand Theft Auto 2	295
Grand Theft Auto London	150
Grandia	295
Granstream Saga	150
Guardian Crusade	95
Guardian Heroes	150
Guardian of Darkness	95
Guilty Gear	350
Gungage	150
Gunship 2000	150
Hard Boiled	50
Hard Edge	150
Hardball 6	250
Hardcore 4x4	95
Hercules	150
HI Octane	50
Hogs of War	250
Hugo 2	350
In Cold Blood	350
Indy 500	150
Int. Motocross X	225
Int. Superstar Soccer 98	95
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Superstar Soccer Pro Evol	395
Int. Track & Field	125
Int. Track & Field 2	350
Invasion	95
Iznogoud	95
Jackie Chan	225
Jade Cocoon	250
Jeremy McGrath Cross 2000	395
Jeremy McGrath Supercross 98	225
Jet Rider 3	195
Jimmy White's Cueball 2	350
Jo Jo's Bizarre Adventure	350
Joe Blow	150
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	250
Judge Dredd	150
Jurassic Park the Lost World	95
K1 the Arena Fighters	150
Kagero Deception 2	250
Kart Duel	95
Kart Duel 2	150
Kensal	95
Kick Off World	95
King of Fighters 95	150
Kings Field	95
Kingsley	150
KKND Krossfire	150
Klonoa	195
Knock Out Kings 2000	250
Knock Out Kings 99	95
Konami Open Golf	95
Konami Rally	395
Krazy Ivan	75
Kula World	195
Kurushi	95
Kurushi 2	250
Last Report	95
Le Mans 24 Hour	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	195
Legacy of Kain Blood Omen	195
Legend	150
Legend of Kartia	195
Legend of Legaia	225
Lego Racers	350
Lego Rock Raiders	350
Lemmings 3D	95
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Libero Grande	95
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	95
Live Wire	95
LMA Manager	250
Lucky Luke	150
Machine Hunter	75
Madden NFL 2000	250
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	150
Martian Gothic: Unification	75
Marvel Super Heroes	350
Marvel Super Heroes vs Street	350
Marvel vs. Capcom	350
Mary King Riding Star	350
Mass Destruction	75
Master of Monsters	250
Mechwarrior 2	95
Medal of Honour	295
Medievil	95
Medievil 2	225
Mega Man 8	150
Mega Man Battle & Chase	225
Mega Man Legends	250
Mega Man X3	225
Mega Man X4	350
Men in Black	150
Messiah	375
Metal Gear Solid	175
Metal Gear Solid Add On	150
Michael Owen WLS 99	95
Mickeys Wild Adventure	175
Micro Machines V3	150
Micro Maniacs (M Machines 4)	350
Midnight in Vegas	295
Mis Adventure of Tron	250
Missile Command	95
Mission Impossible	195
MK Special Forces	375
Monaco Grand Prix 2	150
Monkey Hero	95
Monopoly	295
Monster Trucks	150
Mortal Kombat 3	95
Mortal Kombat 4	150
Moto Racer	95
Moto Racer 2	175
Motocross Madness	395
Mr Domino	95
MTV Snowboarding	150
Mulan Story	195
Muppets Race Mania	195
Music	125
Music 2000	195
Myst	195
Mystical Ninja	395
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Nascar 2000	295
NBA Basketball 2000	150
NBA Jam Extreme	75
NBA Jam T.E.	95
NBA Live 2000	250
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	95
Need for Speed	95
Need for Speed 2	150
Need for Speed 3	150
Need for Speed 4	195
Need for Speed 5: Porsche	350
New Adv Superman	150
Newman Haas Racing	95
Next Tetris	350
NFL Quarterback Club 97	75
N-Gen Racing	295
NHL 2000	295
NHL 99	125
NHL 99 Pro	195
NHL Blades of Steel 2000	350
NHL Breakaway 98	50
NHL Championship 2000	150
NHL Face Off 98	50
NHL Face Off 99	95
No Fear Downhill Mountainbikin	195

Tarzan

[Plattform]

Disney **195:-**

Oddworld 1 Abes Oddysee	75
Oddworld 2 Abes Exoddus	95
Off World Interceptor	75
Official Formula 1	395
Olympic Games	195
Omega Boost	150
Overblood 2	350
Overboard	95
Pacman World	250
Pandemonium	150
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
PGA Golf European	350
Pitfall 3D	95
Plane Crazy	250
Player Manager	150
Player Manager 2000	295
Player Manager 98/99	195
Pocket Fighters	150
Poed	75
Point Blank	195
Point Blank + Pistol	495
Point Blank 2	295
Pong	150
Pool Hustler	250
Pop & Pop	295
Pop'n'Music	250
Populous the Beginning	125
Porsche Challenge	95
Poy Poy 2	95
Premier Manager 2000	350
Premier Manager 98	95
Premier Manager 99	150
Primal Rage	95
Prime Goal	50
Prince Naseem Boxing	395
Pro 18 the World Open Golf	150
Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	150
Pro Pinball Fantastic Journey	350
Pro Pinball Timeshock	150
Project Overkill	150
Psychic Detective	150
Puchi Carat	250
Quake 2	195
R4 Ridge Racer Type 4	125
R4 Ridge Racer Type 4 + JogCon	350
Rage Racer	125
Railroad Tycoon 2	295
Rainbow Six	295
Rally Championship	295
Rally Cross	150
Rally Cross 2	195
Rally Masters	295
Rampage World Tour	150
Rampage World Tour 2	150
Rayman	175
Rayman 2	350
RC Stunt Copter	150
Re Volt	150
Ready 2 Rumble	295
Renegade Racer	250
Resident Evil	175
Resident Evil 2	150
Resident Evil 3	295
Resident Evil Directors Cut	250
Resident Evil Gun Survivor	350
Retro Force	150
Return Fire	95
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Ring	350
Rising Zan	250
Risk	295
Roll Cage	95
Rollcage Stage 2	250
Ronaldo V-Football	350
Ronin Blade	295
Saga Frontier 2	295
San Fransisco Rush	150
Sesame Street	350
Shadow Madness	295
Shao Lin	295
Silent Hill	295
Silicon Valley	195
Sim City 2000	295
Smash Court Kournokova	295
Smash Court Tennis	250
Smurfs	150
Snow Riders	395
Spec Ops	250
Spyro 2	295
Spyro the Dragon	175
Star Ocean 2	225
Star Wars Ep.1 Jedi Power Batt	395
Star Wars Episode 1	250
Star Wars Masters of Teräs Käs	195
Street Fighter 2 Collection	150
Street Fighter Alpha 3	350
Street Fighter Collection 2	250
Street Fighter EX+ Alpha 2	350
Street Fighter Ex+	95
Street Skater	150
Street Skater 2	350
Superbikes 2000	350
Supercross 2000 EA	350
Syphon Filter	195
Syphon Filter 2	295
Tarzan	350
Tekken	95
Tekken 2	125
Tekken 3	150
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	150
Test Drive 5	225
Test Drive Off Road	195
Tetris Magiska Utmaning	250
Theme Hospital	175
Theme Park	250
Theme Park World	350
This is Football	95
Thrasher	150
Tiger Woods PGA 2000	350
Time Crisis	175
Toca Touring Car	95
Toca Touring Car 2	175
Tomb Raider	125
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	150
Tomb Raider 4	250
Tommi Mäkinen Rally	195
Tomorrow Never Dies	295
Tony Hawk Pro Skater	350
Top Gun	150
Toshinden 4	295
Total NBA 98	50
Toy Story 2	295
Triple Play Baseball 2000	195
Tron Bonne	395
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
Urban Chaos	295
V 2000	50
Vampire Hunter D	350
Warhammer Shadow of the Horned	195
Warhawk	95
Warpath: Jurassic Park	295
Warzone 2100	195
Wayne Gretzky Hockey 98	75
WCW vs Nitro	195
WCW vs NWO Thunder	295
Victory Boxing 2	150
Victory Boxing 3	350
Vigilante 8	150
Vigilante 8: 2nd Offense	395
Wild 9	75
Wild Arms	225
Wing Commander 3	50
Wing Commander 4	75
Wing Over 2	350
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Wipe Out 3	150
WMX Racing	295
World Cup 98	95
Worms	150
Worms Armageddon	295
V-Rally 2	150
V-Rally Platinum	95
Wu Tang	150
WWF Attitude	295
WWF In Your House	150
WWF Smackdown	295
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
Xena Warrior Princess	150
X-Files	250
XGames Pro Boarder ESPN	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	150
YoYos Puzzle Park	150
Yusha Heavens Gate	75
Zero Divide 2	95

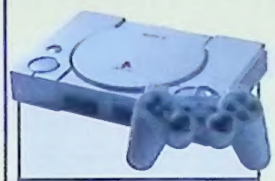
PlayStation USA

Alundra USA	75
Final Fantasy Anthology	450
Kartia	150
Legend Of Legaia	195
Lunar Silver Star Story	450
NHL Breakaway 98	50
NHL Face Off	50
NHL Powerplay 96	50
Resident Evil 2 USA	75
Shadow Madness USA	150
Street Skater	95

Basenheter och tillbehör

Basenheter

	Vi köper	Säljer
Dreamcast Svensk	1000	1495
Game Gear	120	250
Gameboy Color	300	595



PlayStation basenhet

[Begagnad]

1 års garanti! **795:-**

Gameboy Pocket	120	250
Gameboy Standard	120	250
Nintendo 64	350	550
Nintendo 8-Bit	120	250
Playstation	500	795
Sega 32X	25	95
Sega MegaCD 1	80	195
Sega MegaCD 2	80	195
Sega Megadrive	100	195
Sega Saturn	200	495
Super Nintendo	120	250

DC tillbehör

Handkontroll original	125	250
Joystick	300	595
Keyboard	125	250
Ratt	325	650
Rumble Pack	100	225
Scartkabel	40	95
VMS Minneskort	125	250

N64 tillbehör

AC Adapter Original N64	50	195
Action Repl. Professional Dat	200	350
Antennkabel Ej Original	25	95
Antennkabel Original	30	150
AV/Scart Kabel	5	50
Converter Import	15	50
Converter Passport	60	150
HK Färg. Original N64	60	175
Minneskort Org N64	30	125
Minneskort Standard. Färg	20	60
Rumble Pack. Org	40	125
The Glove	200	495
X-Tender	15	50

PSX tillbehör

Action Repl. Professional Dat	150	350
HK Dual Shock Original	60	150
HK Original PSX	25	95
Minneskort 15 Block Kopia	20	60
Minneskort Original	30	95
Multi Tap	50	195
Mus	50	150
Pistol Erazer Gun. Scorpion	50	150
Ratt Mad Catz/Jordan Dual Sh	200	450
X-Plorer	100	250

Gamla godingar

Mega Drive

	Vi köper	Säljer
Arch Rivals	25	60
Arnold Palmer Golf	25	60
Arrow Flash	25	60
Art Alive	25	60
E A Double Header	25	60
E A Hockey	25	60
Elitserien 95	25	60
FIFA 96	25	60
FIFA Soccer	25	60
Joe Montana 93	25	60
Joe Montana Football 3	25	60
Jordan vs Bird	25	60
Madden 97	25	60
Mike Ditka Power Football	25	60
Muhammed Ali Boxing	25	60
Mutant League Football	25	60
NBA Jam T.E.	25	60
NBA Live 96	25	60
NBA Showdown	25	60
NFL Quarterback Club 95	25	60
NHL 95	25	60
NHL 96	25	60
PGA Tour Golf 2	25	60
Phelios	25	60
Populous 2 Two Tribes	25	60
Power Monger	25	60
Premier Manager	25	60
RBI Baseball	25	60
Sonic	25	60
Sonic 2	25	60
Steel Empire	25	60
Super Kick Off	25	60
Super League Baseball	25	60
Super Real Basketball	25	60
Terminator 2	25	60
Where in the Time is Carmen S	25	60
World Class Leaderboard	25	60
World Cup Italia 90	25	60
VR Troopers	25	60
WWF Royal Rumble	25	60
Xenon 2		

Gameboy sv/v

Bad n Rad	20	75
Burai Fighter DeLuxe	20	75
Catrap	20	75
Championship Pool	30	125
Chase H.Q.	20	75
Dragons Lair	20	75
Fortress of Fear	20	75
Go Go! Tank	20	75
Golf	20	75
Home Alone	30	125
Hook	20	75
Rampart	20	75
Rescue of Princess Blobette	20	75
Revenge of the Gator	20	75
Riddick Bowe Boxing	20	75
Robocop	20	75
Robocop 2	20	75
Roger Rabbit	30	125
Side Pocket	20	75
Smurfarna	30	125
Sneaky Snakes	20	75
Turtles 2 Back From the Sewers	30	125
Turtles Fall of the Foot Clan	30	75
WWF Superstars	20	75
Cleaning Kit	5	25
Förstoringsglas	5	50
Gameboy Camera	50	195
Link Kabel Gameboy Color	5	25
Link Kabel Pocket/Standard	5	25
Link Kabel Standard/Standard	5	25

Nintendo 8-bit

Bayou Billy	20	60
Blades of Steel	30	95
Double Dribble	20	60
Duck Hunt	20	60
F15 Strike Eagle	20	60
Fighting Golf	30	95
Golf	30	95
Ikari Warriors	20	60
Jack Nicklaus Golf	30	95
Robo Warrior	20	60
Rush n Attack	20	60
Side Pocket	30	95
Silent Service	20	60
Slalom	30	95
Super Mario Bros.	20	60
Super Mario Bros. 3	30	95
Super Spike Volleyball	30	95
Tale Spin	30	95
Tetris	30	95
Tetris/SMB/NWC	30	95
To the Earth	20	60
Top Gun	20	60
Track & Field 2	30	95
Trojan	20	60
World Wrestling	20	60
Wrath of the Black Manta	20	60
Xevious	20	60
4-Play Adapter	5	25
HK Original NES	20	75
Zapper. Pistol	20	50

Sega Saturn

Antennkabel	30	95
Daytona USA	20	50
Euro 96	20	50
FIFA 96	20	50
Madden 98	25	75
NBA Action	20	50
NBA Action 98	25	75
NBA Jam Extreme	20	50
NHL All Star Hockey	20	50
Ratt Arcade Racer	150	350
RGB kabel	20	50
Sega Rally	25	75
Virtua Fighter	20	50
Worldwide Soccer 97	20	50
X-Tender	20	50

Super Nintendo

Amazing Tennis	35	95
Brett Hull Hockey	35	95
Dragons Lair	35	95
ESPN Baseball	35	95
Fever Pitch Soccer	35	95
FIFA Soccer	35	95
NHL 94	35	95

NYHETER

Stracraft — **Ring**

[Strategi]

Blizzards klassiker nu på 64:an

Excitebike 64

[Racing]

En klassiker — **Ring**

Mario Tennis

[Sport]

Game, set & match — **Ring**

Zelda Majora's Mask [Äventyr]
Mario Party 2
Banjo Tooie
Pokemon Puzzle League 64
Ring

Turok 3 Shadow of Oblivion

[Action]

Turok är tillbaka — **Ring**

SOMMAR-REA!

NINTENDO64

WCW Mayhem
[Sport]
Tufft!
299:-

Supercross 2000
[Racing]
Höga hopp
299:-

NBA Jam 99
[Sport]
Dunka!
99:-

Hybrid Heaven
[Äventyr]
Spännande
299:-

Road Rash 64
[Racing]
Farligt
199:-

Knock Out Kings 2000
[Sport]
Bli världsmästare
299:-

Destruction Derby
[Racing]
Krocka och vinn!
199:-

Nuclear Strike 64
[Action]
Mycket röj!
299:-

FLER REA-SPEL: 1080° 299 All Star Baseball 2000 199 All Stars Baseball 99 199 Body Harvest 99 Doom 64 199 Extreme G2 199 F-Zero X 299 F1 World Grand Prix 199 Fighters Destiny 199 Knife Edge 199 Lamborghini Challenge 149 Lode Runner 199 Lylat Wars 199 Madden 64 149 Michael Owens WLS 199 Micro Machines 64 Turbo 199 NBA Live 99 199 NBA Pro 99 199 NHL Breakaway 98 299 NHL Breakaway 99 299 NHL Pro 99 299 Penny Racers 199 Quake 2 299 Ready 2 Rumble Boxing 299 Top Gear Overdrive 299 Virtual Pool 199 WCW vs NWO Revenge 299 Wayne Gretzky 3D Hockey 98 149

Perfect Dark

[Action]

Årets spel — **549:-**

Winback

[ActionStrategi]

Multiplayer är bäst! — **589:-**

Banjo Kazooie 3D	429
Battle Tanx Global Assault	549
Bugs Life	549
Carmageddon 64	349
Castlevania 2	549
Castlevania 3D	589
Cyber Tiger	469
Daikatana	549
Diddy Kong Racing	429
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	699
Earthworm Jim 3D	469
ECW Hardcore Revolution	629
Fighting Force 64	589
Goldeneye 007	349
Hydro Thunder	499
Int. Track & F Summer Game	549
J. McGrath Supercross 2000	549
Jet Force Gemini	549
Lego Racers	469
Mario Golf	429
Mario Kart 64	349
New Tetris 64	499
Operation Winback	589
Paperboy 3D	549
Perfect Dark	549
Pokemon Stadium + Transf P	649
Rocket - Robot on Wheels	429
Shadowman	629
South Park Rally	629
Star Wars Episode 1 Racer	649
Super Smash Brothers	469
Top Gear Hyper Bike	629
Top Gear Rally 2	499
Turok: Rage Wars	429
Xena Warrior Princess	629
Zelda the Ocarina of Time	299

TILLBEHÖR

Action Replay Professional	449
HK Control.+256K Minn. Grey	279
HK ControllerPlus 64 Black	249
HK Ord. Grå	279
Jolt Pack + 1M Minnesk. Grey	149
Jolt Pack Grey	149
Memory Expansion Pack. Ord	299
Minneskort Ord N64	179
Ratt Ascii Steering Wheel	299
Ratt PowerWheel	399
Rumble Pack. Ord.	179
S/Video Cable	149
Scart Kabel	149
X-Tender Joytech	99

299:-

Kvalitetsratt till dunderpris!

NEOGEO POCKET

AC Adapter Neo Geo Color	199
Bas Neo Geo Color Anthr	849
Bas Neo Geo Color Aqua Blue	849
Bas Neo Geo Color Blue	849
Bas Neo Geo Color Clear	849
Bas Neo Geo Color Silve	849
Bas Neo Geo Color Stone Blu	849
Baseball Stars	99
Baseball Stars Color	249
Basenhet Blå/Grå	199
Basenhet Clear	199
Bust a Move (Puzzle Bubble)	249
Cherry Master	249
Crush Roller	399
Cup 98 Color	249
Dragon's Wild	249
Fatal Fury: First Contact	249

Neo 21 — **399:-**

Sonic the Hedgehog — **399:-**

King of Fighters R2	249
Link Kabel Color	199
Magical Drop Pocket	399
Metal Slug 2nd Mission	499
Mystery Bonus	249
Neo 21	399
Neo Geo Cup 98	99
Pac Man Color	249
Pocket Tennis	99

Pocket Tennis Color	249
Puyo Puyo Color	249
Puzzle Link	99
Puzzle Link 2	399
SNK vs. Capcom: Match of the M	449
Samurai Shodown 2 Color	249
Sonic the Hedgehog	399
Stereo Head Set	99
Turf Master Color	249

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

telefontid vardagar 10-18

Dreamcast™

NYHETER

Hidden & Dangerous
[Action/Strategi]
WW2 Action **399:-**

Toy Story 2
[Plattform]
Disney **Ring**

Quake 3
[Action] **Ring**
Nu till Dreamcast

Arcatera	469
Deep Fighter	469
Disney Magical Racing Tour	Ring
F1 Racing Championship (UBI)	429
Ferrari F355 Challenge	Ring
Giga Wing	469
Grand Theft Auto 2	469
Jet Set Radio	Ring
Metropolis Street Racer	469
Nightmare Creatures 2	Ring
Phantasy Star Online	Ring
Plasma Sword	469
Rainbow Six	Ring
Renegade Racers	469
Sega GT	Ring
Shenmue	549
Silent Scope	Ring
Snow Cross Champ Racing	Ring
Space Channel 5	Ring
Spec Ops: Omega Squad	Ring
Star Wars Jedi Power Battle	Ring
Street Fighter 3 Double Impact	469
Street Fighter Alpha 3	469
Super Magnetic Neo	469
Time Stalkers	Ring
Tokyo Highway Challenge 2	Ring
Virtua Athlete	Ring
Virtua Tennis	Ring

Age of Empires 2
[Strategi]
Erövra! **Ring**

Railroad Tycoon 2
[Strategi] **Ring**
Bygg ett imperium!

Sydney 2000
[Sport]
OS 2000 **Ring**

ÖVRIGA SPEL

4 Wheel Thunder	469	MDK 2	469	South Park Rally	479
Aero Wings	469	Maken X	469	Star Wars Episode 1 Racer	469
Blue Stinger	469	Marvel Vs Capcom 2	469	Sword of the Beserk	469
Buggy Heat / REA	299	NBA 2K	469	Tech Romancer	469
Bust a Move 4	449	NFL Quarterback Club 2K	469	Tomb Raider 4	449
Crazy Taxi	469	NHL 2K	469	Tony Hawk's Skateboarding	469
Dead or Alive 2	469	Nomad Soul	469	Trick Style	469
Deadly Skies	469	Rayman 2	399	V-Rally 2 Expert Edition	449
Dragons Blood	469	Ready to Rumble Boxing	469	Virtua Striker 2	469
Dynamite Cop 2 / REA	299	Red Dog	469	WWF Attitude	449
ECW Hardcore Revolution	469	Resident Evil Code Veroni	469	Wacky Races	469
Ecco the Dolphin	469	Sega Bass Fishing + spö	999	Wild Metal / REA	199
Evolution	429	Shadowman	469	Worldwide Soccer 2K/REA	299
F1 World Grand Prix / REA	299	Silver	469	Worldw Soccer Euro 2000	469
Fur Fighters	469	Slave Zero	449	Worms Armageddon	399
Gauntlet Legends	469	Snow Surfers	469	Zombie Revenge	469
Legacy of K 2 Soul Reaver	469	Soul Calibur	469		

TILLBEHÖR

Action Replay CD-X	499
Antennkabel RF Switch	149
HK Dreamcast Inkl. Rumble	329
HK Dreamcast 4 färger	249
HK Original	299
Minneskort 1M	159
Minneskort 4M	199
Pistol DC Mad Catz	449
RGB-Kabel	149
Ratt Ferrari Shock 2	599
Rumble P. + 1M Minnesk.	199
Rumble Pack Black	119
Rumble Pack Org	279
Super VHS-Kabel	149
Total Control PSX-DC	249
VMS 4 Meg +Link Kabel	369
VMS Minneskort	299

GAME BOY COLOR

SPEL

4x4 World Trophy	349
Antz	269
Army Men	349
Battle Tanx	319
Bugs Bunny Crazy Castle 4	299
Bugs Life	249
Bust A Move 4	299
Carmageddon	269
Conkers Pocket Tales	329
Disney Magical Tetris	319
F-18 Thunder Strike	299
Game & Watch Gallery 3	329
Int. Track & Field	299

Battleship/REA **129:-**

Knock Out Kings	299
Konami Winter Games	299
Looney Tunes Martian Alert	349
Mario Golf	319
Mortal Kombat 4	319
NHL 2000 / REA	129
Pocket Bomberman	269
Pokemon Blå	299
Pokemon Gul	299
Pokemon Röd	299
Prince of Persia	299
Quest Fantasy challenge	319
Quest for Camelot	299
Ready 2 Rumble Boxing	349
Star Wars Episode 1 Racer	349
Super Mario Bros DX	319
Supreme Snowboarding	349
Tarzan	299
Tiger Woods 2000	249
Tomb Raider	349
Tony Hawk's Skateboarding	299
Top Gear Rally 2	349
Turok Rage Wars	299
Wario Land 2	319
Zelda DX	269

TILLBEHÖR

AC Adapter	
Color & Pocket	99
Action Replay	329

149:-

Pokémon GameBoy väska

Basenhet Color, 6 olika färger!	669
Link Kabel Gameboy Multi	99
Worm Light Gameboy	179

Gör så här när du beställer:

1. **Fyll i titel, pris och personuppgifter.**
2. **Klipp ur och posta kupongen.**
3. **Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00**

Allmänna Köpvillkor

Gameplay AB, Tfn 054-222000 Telefontid Vardagar 10-18, Fax 054-222022,
E-mail kundtjänst info@gameplay.se, www.gameplay.se

Priser. Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller oss rätten att vid var tid gällande tillfälle ändra priserna p g a orsaker som ligger utanför vår kontroll t ex tryckfel.

Frakter & Leveranser.

1. Internetbanker och kreditkort – vg se gameplay.se för mer information.

2. Hempaket Faktura – Utförlig information fås på Internet eller via telefon. Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- – alltså totalt 70:-, hemlevererat till dörren. Max kredit är 2000:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid mot Postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betalning erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning.

3. Hempaket Postförskott – betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skeppats från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du inte vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan ta med till närmaste postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt 48:- i PF-avgift – alltså totalt 98:-

4. Brevpostförskott. Kostar totalt 68:-. Detta går som vanligt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens sida. Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

Outlösta paket & Påminnelseavgifter. Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras med 200:-.Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

Minimiorder. Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:-

Garantier & Reklamationer.
På alla nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

Reservation för slutförsäljning.
Vi reserverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisuppgifter och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

Åldersgräns.
Är Du under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays nya katalog.

Betalningssätt:
☐ Faktura ☐ Postförskott Hempaket ☐ Postförskott Brev

Sverige Porto betalt

Titel (texta tydligt) Pris

Namn E-mail

Adress Postnummer och ort

Personnummer vid faktura beställning

Telefon Målsmans underskrift om under 18 år

Gameplay
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlsta

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054- 222

2000-11-24
Den kommer inte att räcka till alla...

Förboka din Playstation2 nu!!!

(Medlemmar i SPELIAklubben har förtur.)

Postorder:
Tel 08 - 150 600
order@spelia.se

Storforsplan 42
Tel 08 - 938 500
Ⓣ Farsta Centrum

Valhallavägen 36
Tel 08 - 150 900
Ⓣ Tekniska Högskolan

Vällingbyplan 5
Tel 08 - 870 500
Ⓣ Vällingby Centrum

För hela vårt sortiment av nya & begagnade spel besök:

www.spelia.se

Playstation:

Tony Hawk 2	429:-
Parasite Eve 2	449:-
Toca World tour C	429:-
Sydney 2000	449:-
Final Fantasy 8	249:-
Chase the Express	379:-

Nintendo 64:

Pokémon Snap	599:-
Turok 3	599:-
Perfect Dark	649:-
Pokémon Stadium	699:-
Donkey Kong	499:-
Mario Party 2	Förboka

Dreamcast:

Virtua Tennis	499:-
Vanishing Point	499:-
Metropolis Street Racer	499:-
Virtua Athlete	499:-
Hidden&Dangerous	499:-

GameBoy:

Perfect Dark	399:-
Pokémon Pinball	349:-
Turok 3	349:-
Resident Evil	349:-
Metal Gear Solid	299:-
ISS 2000	299:-

PC:

The Sims Livin L.	249:-
Deus X	449:-
Diablo 2	379:-
Icewind Dale	399:-
Metal Gear Solid	279:-
NHL 2001	Förboka

På grund av den strängt begränsade tillgången på maskiner kan vi tyvärr ej acceptera inbyten mot PS2. Vi reververar oss för ev. prisändringar och tryckfel.

SPELIA

KÖPER
BYTER
SÄLJER